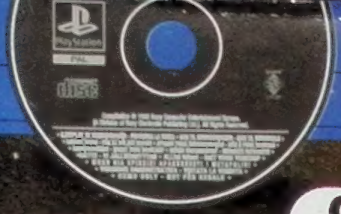


EXKLUSIV PLAYSTATION-CD VARJE MÅNAD

ISS PRO '98, MEDIEVIL, UNHOLY WAR, ABE'S EXODDUS, B-MOVIE

PlayStation

Svenska PlayStation Magasinet

Nr. 11

NU 100 SIDOR

TOMB RAIDER 3

LARAS ÄVENTYR FORTSÄTTER

BUST A GROOVE
MEDIEVIL
TENCHU
WARZONE 2100
ACTUA SOCCER 3
VICTORY BOXING 2
COLONY WARS: VENGEANCE
DUKE NUKEM: TIME TO KILL
MICHAEL OWEN'S WLS

FORMULA 1 '98

HAR PSYGNOSIS LYCKATS IGEN?

TIDSAM 0740-11
11
7 388074 005903

Sveriges officiella PlayStation-tidning

NUMMER 11 • 1998

PRIS: 59 KRONOR (INKLUSIVE MOMS)

THE CLOSEST THING TO REALLY BREAKING EVERY BONE IN YOUR BODY

The ultimate snowboarding competition is back! - Bigger, badder and more realistic than ever before with unparalleled 3D graphics and astonishing gameplay.

Compete in 6 challenging events on 34 adrenalinpumping coursers and 5 different mountains. Claim the "King of the hill" title as you rush through narrow woods and over bumps, rocks and cliffs.

Knock your opponents to the ground as a first for any snowboarding game and pull all the classic moves you can possibly think of!

EGMONT GAMES

Cool Boarders is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. Designed and developed by Idol Minds, LLC. Published by 989 Studios. 989 Studios and the 989 Studios logo are trademarks of Sony Computer Entertainment America Inc. (c) 1998 Sony Computer Entertainment America

Inledning

På månadens CD

På denna månads CD-skiva hittar du allt från dribblande fotbollslirare till dreglande döskallar, och dessutom en smygtitt på det kommande *Crash Bandicoot 3*. Bläddra fram till sidan 86 för mer utförlig information.

ISS PRO '98 **Spelbar demo**
Provspela det bästa fotbollsspelet på PlayStation.

MEDIEVIL **Spelbar demo**
Galet medeltida äventyr med halvdöd huvudperson.

MR DOMINO **Spelbar demo**
Faller en, faller alla. Så enkelt är det.

UNHOLY WAR **Spelbar demo**
Hårdkokt strategispel för den erfarne spelaren.

ABE'S EXODDUS **Spelbar demo**
Ge dig i kast med mudokonerna för andra gången.

CRASH 3 **Rullande demo**
Snart är det äntligen färdigt. Här kommer ett litet smakprov.

FLUID **Spelbar demo**
Ned i vattnet och slappna av med delfiner och skön musik.

HAUNTED MAZE **Spelbar demo**
Om *Resident Evil* mött *Pacman*.

B-MOVIE **Spelbar demo**
Tim Burton-inspirerat shoot 'em up med dråpliga inslag.

BLAST RADIUS **Spelbar demo**
Gör rymden osäker med laservapen och link-kabel.

Det händer mycket i PlayStation-världen just nu. På ECTS-mässan i London nyligen visades en hel del kommande godbitar upp, och det är många som går i spänd förväntan inför spel som *Metal Gear Solid*, *FIFA '99*, och *Crash Bandicoot 3*. För att inte tala om *Tomb Raider 3*, som vi tar en rejäl smygtitt på i detta nummer.

Men vi behöver inte bara gå omkring och längta, för många bra spel har ju redan släppts. Den senaste versionen av Psygnosis mästerliga *Formula 1*-serie recenserar vi på sidan 46, och på sidan 52 får *Duke Nukem: Time to Kill* en ordentlig genomgång. Dessutom har vi haft nöjet att spela Activisions mörka ninjaäventyr *Tenchu*, som kommit som en välsignelse för alla som gillar gamla samurajfilmer och B-filmer från Asien. Vad vi tycker om det spelet kan du läsa på sidan 66.

I övrigt verkar det råda en stark förnyelsetrend bland spelbolagen. Flera av de spel som vi recenserar i detta nummer är varianter som vi nog aldrig förväntat oss att få se. Vad sägs till exempel om dansspelet *Bust a Groove*, den förvuxna *Tamagotchi*-varianten *Pet in TV* eller det mycket speciella shoot 'em up-spelet *V2000*? Det har ju aldrig skadat med lite omväxling, och det är underbart att se att speltillverkarna fortfarande använder sin fantasi. Dessa spel och många fler kan du läsa om i Svenska PlayStation-Magasinet 11, som nu blivit 100 sidor tjock.

Trevlig läsning!
Mikael Weichbrodt
Redaktör

Innehåll

Utgivare
Atlantic Förlags AB
Box 12550, 102 29 Stockholm
Tel: 08-692 29 00
Fax: 08-653 50 00
e-post: psm@atlantic.medstroms.se
www.atlantic.medstroms.se/psm
Redaktionen ansvarar bara för beställt material och svarar inte på spelfrågor per telefon.

Prenumeration
Helår (12 nummer): 579 kronor
Halvår (6 nummer): 319 kronor
Beställning dygnet runt: 08-672 03 33
Övriga ärenden: Titel Data AB,
112 86 Stockholm, tel: 08-652 84 00

Redaktion
Chefredaktör: **Tobias Bjarneby**
Redaktör: **Mikael Weichbrodt**
Layout: **Anna Clason, Lena Laurén och Erik Nilsson**
Korrektur: **Nathalie Zimmerman**
Ansvarig utgivare: **Jonas Svensson**

Medarbetare
Petter Arnstedt
Daniel Grigorov
Petter Sjölund
Carl M. Sundewall

Engelsk redaktion
Rob Pegley, Daniel Griffiths, Mike Goldsmith, Stephen Pierce, Nicky McClure, Nadine Pittam, Lam Tang, Milford Coppock, Alvin Weetman, Pete Loretz, Martin Burton, Pete Wilton, Keith Stewart, James Price, Steve Farragher, Steve Bradley, Jon Billington, Andy Butcher, Robin Alway, Simon Kirrane, Andy Dyer, Tim Weaver, Jo Parker och Nicolas Di Costanzo

Produktion
Rip: **Graphic Xpress**
Tryck: **Alprint Rahola**

Annonsbokning
Medströms Dataforlag AB
Patrik Rehn, tel: 08-692 01 34
Per Karlsson, tel: 0470-70 31 12

Tidningens innehåll är © 1998 Atlantic Förlags AB. All rights reserved. All trademarks and copyrights are recognised. ISSN 1403-4336

Articles in this issue translated or reproduced from Official UK PlayStation Magazine, copyright Future Publishing Ltd, England 1998. All rights reserved. For more information about this and other Future Publishing magazines via the World Wibe Web, contact www.futurenet.co.uk

Warzone 2100

Pool Shark

Tomb Raider 3

LOADING

Warzone 2100 18
I framtiden går det våldsamt till. Åtminstone i Pumpkin Studios nya actionbetonade strategispel.

Pool Shark 20
Dags att krita upp! Gremlin tar sig an biljard i ett sportspel som ovanligt nog inte heter Actua-någonting.

SMYGTITTAR

Tomb Raider 3 22
Vad mer behöver vi säga än – Lara är tillbaka!

Michael Owen's WLS '99 26
Det unga stjärnskottet dribblar fram på PlayStation.

Colony Wars: Vengeance 28
Psygnosis finslipar sitt vinnande rymspel.

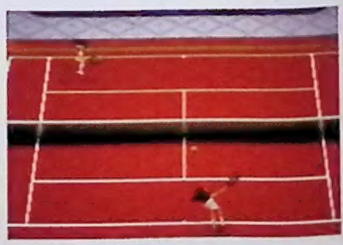
Rushdown 30
Adrenalinet sprutar i detta friluftsspel från Ocean.

Actua Soccer 3 32
Gremlin tar oss med på ännu en golfrunda.

Actua Golf 3 33
Har Gremlins fotbollsspel äntligen blivit riktigt bra?

SPECIAL

Upptäckta spel 34
De 20 PlayStation-spelen du borde äga, men kanske aldrig ens hört talas om.



Colony Wars Vengeance

Actua Golf 3

F1 '98

Bust A Groove

Victory Boxing 2

Upptäckta spel

Duke Nukem Time To Kill

Future Cop: LAPD

SPELTEST

Formula 1 '98 46
Psygnosis kör ut ur depån för tredje gången.

Duke Nukem: Time to Kill 52
Den hårdkokte skjutgalningen ställer till oreda igen.

Pet in TV 55
Nu får PlayStation sin egen *Tamagotchi*.

Medievil 56
Knasigt plattformsspel med medeltida undertoner.

Pocket Fighter 59
Hårda tag i knatteligan.

Bust a Groove 62
Enix bjuder upp till dans.

Actua Tennis 65
Slöare än Jimmy Connors.

Tenchu 66
Ninja-mystik och glimmande svärd.

Future Cop: LAPD 72
Kaxiga tekno-poliser med stora vapen.

Victory Boxing 2 74
Realistiska nappatag i ringen.

Unholy War 76
Är detta brädspelens framtid?

The Fifth Element 78
Om Luc Besson bara visste...

V2000 80
Annorlunda shoot 'em up från skaparen av *Elite*.

VARJE MÅNAD

Loading 14
Senaste nytt från PlayStation-världen.

Aktuella Releaser 17

Tävling 42
Vinn...

Brev 43

Tips 84
Massor av spelfusk.

Prenumeration 86
Du vill väl inte riskera att missa ett nummer?

Månadens CD 87
ISS Pro '98, *MediEvil*, *Abe's Exoddus* och *Unholy War*.

Nästa Månad 93

TVSPELOTEKET

POSTORDER

KÖPER-BYTER-SÄLJER NYA OCH BEG TV/DATORSPEL
ÖPPET MÅN-TOR 10-19, FRE 10-18, LÖR 10-15
TEL: 090-13 56 00, STORGATAN 44, 903 26 UMEÅ,
FAX: 090-13 51 00, E-MAIL: order@tvspeloteket.com

MÅNADENS SPEL:

COOL BOARDERS 3

Cool Boarders 3 är uppföljaren till förra årets succéspel. Årets upplaga har över 32 nya banor att glida igenom på 23 olika Burton snowboards. Spelet har också fått en ansiktslyftning se´n sist, vilket gör Cool Boarders 3 till ett av de snyggaste spel som någonsin producerats till PlayStation. Detta spel är så nära backen du kan komma utan att behöva blöta ner strumporna, kort sagt ett måste.
(Antal spelare 1-2st)

PRIS: 399:-

MÅNADENS PRISBOMBER:

24 TIMMARS LEVERANS!

PRIS: 199:-*

* Gäller vid samtidigt köp av valfri artikel i denna annons, går ej att kombinera med andra erbjudanden. Löspris 249:-

Overboard

V-Rally

Pitfall 3D

Shadowmaster

Jersey Devil

G-Police

WEB-SHOP: www.tvspeloteket.com

STORGATAN 44, 903 26 UMEÅ, FAX: 090-135100 E-MAIL: order@tvspeloteket.com

MÅNADENS PAKET:

PlayStation + Dual Shock
Basenhet inkl Demo CD, Dualshock handkontroll, Scartkabel, Strömkabel, 2 års garanti och V.I.P- kort.

PRIS:
995:-*
Vårt Ord Pris 1295:-

Kolla Priset!

(se även nästa sida - där vissa utvalda Spel blir ännu billigare vid köp av PlayStation maskin)

PRESSTOP!
- ring för lägsta dagspris -

PlayStation Super Pack
Basenhet inkl Demo CD, 2 st Dual Shock Hand-kontroller, Minneskort, Scartkabel, strömkabel, 2 års garanti och V.I.P. kort.

PRIS:
1445:-*
Vårt Ord Pris 1745:-

*** Gäller vid köp av min 2st av följande spel: a´ 350:- /st.**

Castlevania

NHL Face Off ´98

Rapid Racer

Rascal

Rage Racer

Formula 1 ´97

RÄNTEFRI AVBETALNING!

- 1:A MÅNADEN BETALNINGSFRI
- 6 MÅN – INGEN AVIAVGIFT, DELA UPP BETALNINGEN PÅ 5 MÅNADER
- 12 MÅN – 25:-/MÅN AVIAVGIFT, DELA UPP BETALNINGEN PÅ 11 MÅNADER
- 24 MÅN – 45:-/MÅN AVIAVGIFT, DELA UPP BETALNINGEN PÅ 23 MÅNADER

Ring för månadsavgiften på just ditt paket!

Uppläggningsavgift tillkommer med 245:-, minimum köpesumma 1900:-. Räntefri betalning kan endast göras på ordinarie priser, eventuella rabatter går ej att kombinera.

V.I.P. KUND

V.I.P. KUND

Alla som köper sin basenhet hos oss blir V.I.P. kund under 1998 + 99 utan kostnad. Förmåner: 5 % på rabatt på nya spel. 10 % rabatt på begagnade spel. V.I.P. blad ett par gånger per år mm. Vill du bli V.I.P. kund utan att köpa basenhet kostar det 125:- för 1998 + 99, betalas in på Postgiro 8332275-0, ange adress, telefonnummer.

V.I.P. KUND

MÅNADENS V.I.P. ERBJUDANDE:

G-Con 45	375:-
CD-Case	175:-
ISS ´98	465:-
Spyro	395:-
Medievil	395:-

V.I.P. KUND

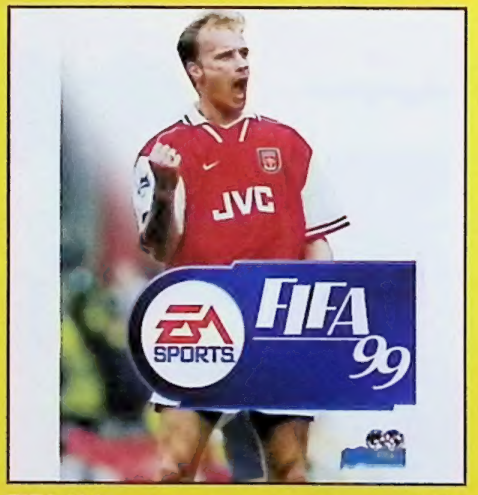
NYHETER:

APOCALYPSE.....469:-
En titel du absolut inte får missa.....

TENCHU.....RING!
Stig in i rollen som en ninja i Japan under den tiden när samurajerna härskade och härjade i österns land. Tenchu är ett tredje persons 3D äventyr med betoning på action. Spelet innehåller över 10 uppdrag för din ninja att utföra, tillhands har du över 20 vapen att använda såsom tex kaststjärnor och svärd. Spelaren måste simma, krypa, smyga och spana för att nå sitt slutliga mål som den ultimata spelaren. Tenchu var en stor hit i Japan och kommer garanterat att bli en succé här också.

WILD ARMS.....399:-
Äntligen kommer detta efterlängtade RPG från SCEI till Europa. Wild Arms erbjuder tre spelbara karaktärer, magiska krafter, alternativa storylines samt uppdrag tillsammans med mycket välarbetad grafik och stämningsfull musik. Wild Arms är ett måste för alla PlayStation spelare, vare sig du är fanatiker av genren eller inte.

BUST A GROVE.....399:-
Välj en av tio olika dansare och slå dig fram i en stenhård danstävling. Musiken är tidsenlig och otroligt välkomponerad, otroligt bra grafik helt i 3D och massor av välgjorda effekter. (Antal spelare: 1-2st.)



FIFA ´99.....449:-
Alla klubbar, alla ligor, alla puper. Fifa är större och bättre än någonsin tidigare. Det mest framgångsrika ochpopulära fotbollsspelet är tillbaka efter 2 år med licensierade VM-spel. Som väntat innehåller FIFA 99 fler lag och mer fotbollsspänning än något annat spel på marknaden. Ut på plan och för DITT lag till seger.

TOMB RAIDER 3.....RING!
I Tomb Raider III har Core-Design kombinerat den omisskännelige atmosfären i Tomb Raider med tempot- och actionkänslan i Tomb Raider II. Nivåerna är nu icke linjära med förbättrade dynamiska ljuseffekter, vilket ger dig obegränsat spelutrymme och upptäckarlusta. Fem fristående äventyr länkas samman i detta rafflande actionäventyr.

HUGO.....399:-
Hej kompis! Nu kommer jag för PlayStation. Hjälp mig rädda Hugolina från den elaka häxan Scylla. Jag räknar med att du hjälper mig, men se upp för kaviartaxis! Sista chansen nu!

NYHETER!

Duke Nukem - Time to Kill	469:-
O.D.T	499:-
Formula 1 ´98	499:-
Flying Corps	Ring!
Abes Exodius	Ring!
R-Types Collection	499:-
Pocket Fighters	499:-
Pet in TV	399:-
Mega Man x4	499:-
Mega Man Legends	499:-
NBA Live ´99	429:-
Test Drive 5	429:-
Blasto	399:-
Small Soldiers	429:-

ORDINARIE SPEL:

Spyro.....449:-

ISS '98.....499:-

Medievel.....449:-

Fifth Element.....399:-

Azure Dreams.....499:-

Tekken 3.....469:-

NHL '99.....449:-

Abes Exodius	Ring!	Extreme Snow Break	499:-	Nascar '99	429:-	Spyro + CD case	399:-
Actua Golf 3	399:-	Fifa '99	449:-	NBA Live '99	429:-	Street Fighter Collection	499:-
Actua Soccer 3	399:-	Final Fantasy 7	499:-	Nuclear Strike	399:-	Syndicate Wars	399:-
Actua Tennis	399:-	Flying Corps	Ring!	Need for Speed 3	429:-	Tekken 3	469:-
Adidas Power Soccer '98	479:-	Formula 1 '98	499:-	NHL '99	449:-	Tenchu	Ring!
Alundra	499:-	Forsaken	479:-	Ninja	499:-	Test Drive 5	429:-
Apocalypse	469:-	Future Cop: LAPD 2100	429:-	Nuclear Strike	429:-	The Fifth Element	399:-
Armored Core	399:-	Ghost In the Shell	399:-	O.D.T	499:-	Tiger Woods '99	449:-
Azure Dreams (RPG)	499:-	Gran Turismo	469:-	Off Road Challenge	449:-	Time Crisis utan pistol	399:-
Baby Universe	399:-	Grand Theft Auto	399:-	Parappa Rapper	349:-	Tomb Raider 3	Ring!
Batman & Robin	469:-	Heart of Darkness	479:-	Pet In TV	399:-	Tombi	399:-
Blast Radius	479:-	Hugo	399:-	Pocket Fighters	499:-	Total NBA '98	499:-
Blasto	399:-	Independence Day	399:-	Point Blank m. Negcon 45 pistol	799:-	War Games	429:-
Bomberman World	399:-	ISS PRO '98	499:-	Point Blank utan pistol	399:-	Wayne Gretzky '98	469:-
Breath of Fire 3	429:-	Kula World	399:-	Poy! Poy!	499:-	Vigilante 8	479:-
Bust A Grove	399:-	Lemmings & Oh No! More Lemmings.	359:-	Premiere Manager '98	399:-	Wild '9	449:-
C&C Red Alert Retaliation	449:-	Madden NFL '99	429:-	Pro 18 World Tour Golf	469:-	Wild Arms	399:-
C3 Racing	499:-	Medievil + CD case	449:-	Resident Evil 2	399:-	VMX Racing	429:-
Colin Mc Rae Rally	469:-	Mega Man Legends	499:-	Road Rash 3D	429:-	World Cup '98	369:-
Constructor	469:-	Mega Man X4	499:-	R-Types Collection	499:-	X-Men	449:-
Cool Boarders 3 + CD case	399:-	Mortal Kombat 4	449:-	SCARS	429:-	X-Men vs Street Fighter	499:-
Crash Bandicoot 2	449:-	Moto Racer 2	449:-	Small Soldiers	429:-	Zero Devide 2	399:-
Dead Or Alive	399:-	Motorhead	449:-	Spice World	249:-		
Duke Nukem - Time to Kill	469:-						

Köp 2 eller fler nya spel och du får köpa:

159:-
Minneskort 15 block Original

Finns i 4 olika färger.
179:-
Handkontroll Original

289:-
Dual Shock Handkontroll Origina

Max 1 artikel / 2 spel

BESÖK VÅRA BUTIKER!

STORGATAN 44, UMEÅ,
TEL: 090-13 56 00

SHOPPING, LULEÅ,
TEL: 0920-20 04 50 (EJ POSTORDER-BESTÄLLNINGAR PÅ DETTA NUMMER!)

Tyvärr gäller priserna i denna annons endast beställning per postorder

24 TIMMARS LEVERANS!

ÅF? VI SÖKER FLER ÅTERFÖRSÄLJARE. RING VÅR ÅF-AVDELNING: 090-135600. OBS! VI SÄLJER ENDAST TILL ETABLERADE BUTIKER!

PLATINUM/REASPEL:

PLATINUMSPEL:

Resident evil.....249:-

Herkules.....249:-

Adidas Power Soccer	249:-
Alien Triology	249:-
Command & Conquer	249:-
Crash Bandicoot	249:-
Croc	249:-
Die hard Triology	249:-
ISS Pro	249:-
Loaded	249:-
Mickeys Wild Adventure	249:-
Micro Machines V.3	249:-
Mortal Kombat Triology	299:-
Oddworld	299:-
Pandemonium	249:-
Porche Challenge	249:-
Rayman	249:-
Resident evil	249:-
Ridge racer revolution	249:-
Road Rach	249:-
Soviet Strike	249:-
Tekken 2	249:-
Time Crisis	249:-
Toca Racing	249:-
Tombraider	299:-
Track & Field	249:-
True Pinball	249:-
Wipe Out 2097	249:-
Worms	299:-

Command & Conquer....249:-

Time Crisis.....249:-

REASPEL:

Adidas Power Soccer 2	199:-
Auto Destruct	199:-
Jet Rider 2	299:-
Madden NFL '98	299:-
MDK	299:-
Nagano Winter Olympics	299:-
NBA Live '98	299:-
Newmaan Haas Racing	299:-
Power Play Hockey '98	299:-
Skull Monkeys	299:-
Snow Racer '98	299:-
Spawn the Eternal	299:-
Test Drive 4	299:-

Croc.....249:-

24 TIMMARS LEVERANS!

Tekken 2.....249:-

TVSPELOTEKET POSTORDER 090-13 56 00

TILLBEHÖR:

Antennkabel ej original	199:-
Antennkabel ej original m.2	199:-
Antennkabel original	299:-
Antennkabel original m.2	299:-
CD-case	199:-
CD-ställ	149:-
Förlängningskabel till hk	99:-
Game Booster spela GB spel på PSX	499:-
Handkontroll Competition Pro	159:-
Handkontroll Dual Shock Original	349:-
(Köp 2 betala 329:-/st)	
Handkontroll Dual Shock Comp Pro	299:-
Handkontroll original (grå/vit/svart/smoke)	199:-
Handkontroll, "Resident evil"	349:-
Laserpickup	499:-
Linkkabel	199:-
Ljudkabel, Original	199:-
Minneskort "15 block"	129:-
Minneskort "15 block" Original 8 olika färger..	199:-
Minneskort "360 block"	329:-
Multitap original	349:-
Mus original	349:-
Pistol G-Con 45	399:-
Pistol Predator	299:-
Pistol Real Arcade Gun med Rekyl + fotpedal !!!	499:-
Pro Action Replay	499:-
Ratt Logic 3 + Colin McRae Rally	995:-
Ratt Logic 3	745:-
Ratt Logic 3 + Gran Turismo	995:-
Ratt Mad Catz	695:-
Rengöringset	199:-
RGB Scartkabel	199:-
RGB Scartkabel med ljudkontakter	249:-
Rumble väst	499:-
The Glove	649:-
Väska Inkl 1 st hk + 1 st minneskort	399:-
Väska, Original med Playstationlogo.	149:-
Väska, Original Ny exklusiv modell!	249:-
Xplorer Fuskmaskin!!!	RING

Real Arcade Gun
Pistolen med inbyggd rekyl + fotpedal!!!
Pris 499:-

Dual Shock Handkontroll
Ger dig en helt ny känsla när du spelar. Kontrollen är både Analog och Digital och är utrustad med en vibrator som skakar.
Pris 349:-

G-Con 45
G-Con en mycket exakt ljuspistol och mycket hög kvalitet, i särklass den bästa på marknaden.
Pris 399:-

Spelguider

Alundra guide	199:-
Breath of Fire 3 guide	199:-
Final Fantasy 7 guide	199:-
Final Fantasy Tactics guide	199:-
Mortal Kombat guide	149:-
Playstation Pocket guide	149:-
Prima's PSX guide	199:-
Resident Evil 2 guide	199:-
Tekken 3 guide	199:-
Vandal Hearts guide	199:-
Nya guider kommer in hela tiden.	*Ring!*

Handkontroll
Original. Bra kontroll om du vill ha mot dina kompisar.
Finns i 4 olika färger.
Pris 199:-

The Glove
Årets handkontroll! Den nya revolutionerande handkontrollen finns nu ute. Sätt på dig "handsken" och bli ett med spelet. Fungerar mycket bra till fighting och bilspel.
Pris 649:-

Minneskort 15 block Original
Minneskortet ger dig möjlig-heten att spara och hämta data från dina spel när du vill.
Finns i 8 olika färger.
Pris 199:-

Mad Catz Ratt & Pedal
Mad Catz ratten är ett måste om du vill ha den rätta känslan när du spelar bilspel. Med den exakta analoga kontrollen klarar du alla kurvor galant.
Pris 695:-

BEGAGNADE SPEL:

Vi säljer/köper			Vi säljer/köper			Vi säljer/köper			Vi säljer/köper			Vi säljer/köper		
2Extreme	245:-	80:-	AIV Evolution Global	195:-	50:-	Batman Forever	295:-	100:-	Broken Helix	245:-	100:-	Chill	245:-	100:-
4-4-2 Soccer	195:-	50:-	Alien Trilogy	195:-	60:-	Battle Arena Toshinden	95:-	40:-	Broken Sword	195:-	60:-	Chronicles O. T. Sword	245:-	80:-
Ace Combat 2	295:-	120:-	All Star Soccer	145:-	50:-	Battle Arena Toshinden 2	195:-	50:-	Broken Sword 2	325:-	120:-	Circuit Breakers	345:-	150:-
Actua Golf	195:-	50:-	Allied General	375:-	150:-	Battle Arena Toshinden 3	195:-	50:-	Bubble Bobble	345:-	150:-	City O. T. Lost Children	225:-	80:-
Actua Golf 2	325:-	120:-	Alone In The Dark	145:-	50:-	Battlesport	145:-	50:-	Bubsy 3D	195:-	50:-	Clock Tower	295:-	100:-
Actua Ice Hockey	245:-	80:-	Alundra	395:-	200:-	Battlestation	175:-	50:-	Bug Raider	195:-	50:-	Colin McRae Rally	395:-	200:-
Actua Soccer	95:-	40:-	Andretti Racing	195:-	50:-	Beast Wars	175:-	50:-	Burning Road	195:-	50:-	Colony Wars	275:-	100:-
Actua Soccer 2	275:-	100:-	Aquanauts Holiday	145:-	50:-	Bedlam	175:-	50:-	Bushido Blade	245:-	80:-	Comm.& Conq. Red Alert	325:-	120:-
Actua Soccer Club Edi.	195:-	50:-	Arcades Greatest Hits	145:-	60:-	Black Dawn	195:-	50:-	Bust A Move 2	225:-	80:-	Command & Conquer	195:-	60:-
Adidas Power Soccer	125:-	40:-	Arcades Greatest Hits 2	225:-	80:-	Blam Machinehead	125:-	40:-	Bust A Move 3	345:-	150:-	Contra Legacy Of War	195:-	50:-
Adidas Power Soccer 2	145:-	50:-	Area 51	225:-	80:-	Blast Chamber	125:-	40:-	Cardinal Syn	375:-	180:-	Cool Boarders	275:-	100:-
Adidas Pow. Socc. 97	145:-	40:-	Ark Of Time	245:-	150:-	Blazing Dragons	195:-	50:-	Carnage Heart	175:-	50:-	Cool Boarders 2	325:-	120:-
Adidas Pow. Socc. 98	295:-	120:-	Armored Core	345:-	150:-	Bloody Roar	195:-	60:-	Cart World Series	345:-	150:-	Courier Crisis	245:-	80:-
Agent Armstrong	175:-	50:-	Assault Rigs	125:-	40:-	Bomberman World	375:-	180:-	Casper	225:-	80:-	Crash Bandicoot	195:-	60:-
Agile Warrior	195:-	50:-	Auto Destruct	175:-	60:-	Brahma Force	245:-	100:-	Castlevania	225:-	80:-	Crash Bandicoot 2	345:-	150:-
Air Combat	195:-	60:-	Ball Blazor Championships	125:-	30:-	Breakpoint Tennis	225:-	80:-	Cheesy	195:-	50:-	Crime Killer	295:-	120:-
Air Race	225:-	80:-	Batman & Robin	395:-	180:-	Breath Of Fire 3	395:-	200:-	Chessmaster 3D	295:-	120:-	*Ring för övriga titlar*		

Så här SÄLJER du spel
Skriv en lista på de spel du vill sälja. Saknar spelet manual eller kartong, dra bort 25% per saknad detalj. Saknar du någon titel i vår lista – ring! Skriv ner eventuella spel du vill beställa. Ange postgiro/ bankkonto du vill ha pengarna insatta på! Använd gärna postens "Sverigepaket". Utbetalning kommer inom 1 1/2-2 veckor.
Skicka dem till: Tvspeloteket "Köp", Storgatan 44, 903 26 Umeå

Så här BYTER du spel
Skriv en lista på de spel som du byter in samt inbytespriser, lägg på 15% på inbytespriserna (ej basenheter). Saknar spelet manual eller kartong, dra bort 25% per saknad detalj. Skriv sedan ner vilka spel du vill köpa. Ange minst en reservtitel beställt spel. Vi debiterar endast postens avgifter när vi skickar spelen till dig.
Skicka dem till: Tvspeloteket "Byte", Storgatan 44, 903 26 Umeå.

Försäljning/byte över 1 kg:
Säljer/byter du för mer än 1000:- betalar vi frakten, Ring för förskottsbetald paketavi.

Försäljning/byte under 1 kg:
Säljer/byter du för mer än 1000:- betalar vi frakten, sänd den till: Frisvar, TVSpeloteket, Svarspost 900 660 000, 908 50 Umeå.

Säljer/byter du för mindre än 1000:- och utnyttjar ovanstående tjänst debiterar vi dig frakt enligt postens prislista.

WEB-SHOP: www.tvspeloteket.com

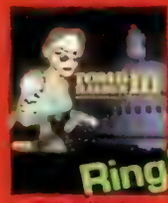
TVSPELOTEKET POSTORDER 090-13 56 00

PC-SPEL:

Actua Tennis
Age Of Empires
AH-64D Longbow
Atlantis
Backpacker
Backpacker 2
Backpacker Junior
C&C + Civ II
Caesar III
Carmageddon 2
Championship Manager '98
Chessmaster 5500 Deluxe
City of lost children
Colin McRae Rally
Commanche 3 Gold
Commandos - behind enemy
Creatures 2
Croc
Diablo
Diablo 2
Doom 2
Duke Nukem 3D
Dune 2000
Egypten - Faraos Hemlighet
F-15
Fallout 2
Fest i Mumindalen
Fighter Pilot
Final Fantasy 7
Forsaken
Fångarna på fortet
Game Time Ultima Online
Grand Prix Legends
Grand Theft auto
Grand Zero - tillägg Quake 2
Hercules
Heroes of Might and Magic, Compendium
Hugo - den magiska eken
Hugo - Lek och Lär Geografi
Hugo på farligt uppdrag
Hugo på nya äventyr
Israel Air Combat
King s Quest 7

King s Quest Collection
KKND Classics
KKND Xtreme
Lands of Lore 2
Larry Collection
Links LS '99
Longbow 2
Lust - The Sexy Empire
Maddox #6
Micro Machines V3
MIG 29 & Lockheed Martin s F16
Might and Magic VI
Monster Truck Madness 2
Moto Racer 2
Motorcross Madness
Motorhead
MS Fright Simulator '98
Myst
NBA Live '99
Need for Speed 2 SE-Classic
Need for Speed 3 Hot Pursuit
NHL '97 Classic
NHL '98
NHL '99
O D T
Operation Smurfan
Pitfall 3D + Earth Worm Jim + Pad
Police Quest Collection
Police Quest Swat
Police Quest Swat 2
Populus - The Beginning
Precision Racing
Premier Manager '98
Privateer 2 - The Darkening
Pro Pilot
Quake
Quake II
Riven - Myst 2
Sabre Ace
Sid Meiers Gettysburg
Silicon Valley
Sim Golf
Sim Isle
Sim Safari

4 olika finns!



Spec Ops
Star Wars Rebellion
Starcraft
Street Fighter Alpha
Streets of Sim City
Syndicate
Tekken
Tellurian Defence
Test Drive 4x4
Theme Hospital
Tiger Woods '99
Toca Racing
Toca Racing 2
Tomb Raider 3
Tomb Raider Unfinished Business
Tomb Reputation
Total Annihilation
Trespasser
Turok
Turok 2
Ultima Online Gold
Ultimate Race
Ultimate RPG Archives
Ultimate Soccer '98
Unreal
Urban Assault
Warcraft II deluxe ed
Warhammer 2 - Dark Omen
Warlords III
Wing Commander IV
World Air Israel Air
World Cup '98
World of Combat 2000
World War II Fighters
Worms 2
Worms 3
Worms United
Worms - Full Wormage (1+2+exp.p.)
X-Com Interceptor
X-Files
X-Files The Game
Z

VILLKOR:

Porto tillkommer endast med Postens avgifter. Dvs min 58:-, vid basenhetsbeställning porto 99:-, för 24 timmars leverans på basenheter porto 169:-. Målsmans godkännande krävs om du är under 16 år. Ange reservspel vid skriftlig beställning. 3 års garanti på nya spel (ej CD). 2 års garanti på nya playstationenheter. 1 års garanti på nya basenheter, CD-spel, nya tillbehör, beg.spel. 1/2 års garanti på beg. basenheter, beg CD-spel. 3 mån garanti på beg. tillbehör. **EJ utlösta PF debiteras med minst 175:-. Om du vill sälja eller byta spel, ring 090-13 56 00 för information.**

BESTÄLL minst 1st PC-SPEL
och du får köpa ett av följande för 49 kr

City of Lost Children

Time Commando

USNF '97

Darklight Conflict

TVSPELOTEKET

KÖPER-BYTER-SÄLJER NYA OCH BEG TV/DATORSPEL ÖPPET MÅN-TOR 10-19. FRE 10-18. LÖR 10-15
TEL: 090-13 56 00. STORGATAN 44. 903 26 UMEÅ. FAX: 090-13 51 00. E-MAIL:order@tvspeloteket.com
24 TIMMARS LEVERANS. VID BESTÄLLNING FÖRE 16:30 VARDAGAR.
(Leverans av basenheter till vissa orter i södra Sverige kan ta upp till ett dygn X-tra!)

Givetvis har vi: Nintendo 64, Super Nintendo, Gameboy & Sega. Ring!

GÖR DIN BESTÄLLNING OCH SKICKA PORTOFRITT!

TITEL	ENHET	PRIS	RESERVTITEL	ENHET	PRIS
1			1		
2			2		
3			3		
4			4		
5			5		
6			6		

NAMN
ADRESS
POSTNR POSTADRESS
TELEFON

☐ JAG HAR HANDLAT MINST 3 SPEL OCH VILL DÅ KÖPA EN TAMAGOTCHI Á 29:-

☐ JA TACK, JAG VILL BLI MEDLEM I V.I.P. KLUBBEN (125:-/1998+99)

MÅLSMANS UNDERSKRIFT (OM UNDER 16 ÅR)

.....

FRANKERAS EJ
TVSPELOTEKET
BETALAR PORTOT

TVSPELOTEKET
SVARSPOST
900660000
908 50 UMEÅ

Reservation för ev felstryck & prisändringar

WEB-SHOP: www.tvspeloteket.com

STORGATAN 44. 903 26 UMEÅ. FAX: 090-135100. E-MAIL: order@tvspeloteket.com

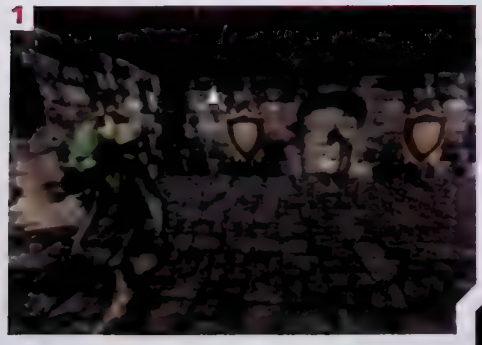
Detta är en äkta Camoflagerade™ från FunSport
FunSport Magazines
Sveriges ledande actionsportförlag. www.funsport.se

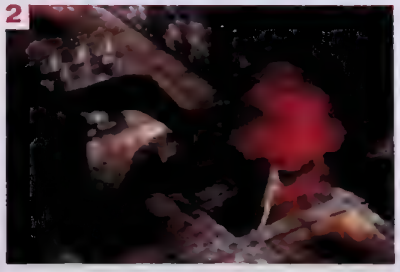
Nintendo
Snart är väntan över...
www.nintendo-se.com

LOADING 9% COMPLETE

MATDAGS FÖR MONSTREN

Dungeon Keeper kommer äntligen till PlayStation


1


2

3

[1–3] Dessa bilder är hämtade från PC-versionen, men vi hoppas ändå att de ska ge en riktig bild av vad vi har att vänta oss av PlayStation-releasen.

Bullfrog håller som bast på att förbereda releasen av *Dungeon Keeper II* till PlayStation. Som ni kanske minns var det redan för tre år sedan tal om att PC-hiten skulle komma till PlayStation, men spelet uteblev. Vad detta berodde på vet vi inte, men nu är det i alla fall klart att planerna kommer att förverkligas.

För de som aldrig har hört talas om *Dungeon Keeper* kan vi tala om att det utspelar sig i en grotta. Man börjar med endast ett rum och ska genast sätta igång med att bygga ut så att monstren vill komma och bo i grottan. Dessutom ska man föda upp kycklingar så att monstren har någonting att livnära sig på. Vidare måste man försvara sin guldskatt från äventyrslystna inkräktare som tittar in i grottan med jämna mellanrum. Ett sätt att lyckas med detta är att gillra mekaniska och magiska fällor. För att förbättra monstrens stridsfärdigheter ska man bygga träningsrum som de kan slåss i.

I det första spelet var stridernas utgång slumpmässig, men tack vare den förbättrade artificiella intelligensen råder den här gången darwinismens lagar och de starka segrar över de svaga. Magin har blivit mer spektakulär och nya fällor ger på sätt och vis spelet en ny innebörd. De som tycker att det här låter intressant bör läsa kommande nummer av PlayStation-Magasinet.

I VÄNTAN PÅ FLER LEVANDE DÖDA

Chris och Ada i chockerande sammanhang

Där har vi honom, Chris, men vad hände med Extreme Battle mode?

För att underlätta väntan på det tredje *Resident Evil*-spelet (arbetsnamnet är fortfarande *BioHazard: Next Project*) släpper nu Capcom Dual Shock-versioner av *Resident Evil Director's Cut* och *Resident Evil 2* i Japan. Inte nog med att handkontrollen vibrerar när kulorna börjar vina, *Resident Evil 2* innehåller nu även två stycken nya karaktärer – Chris och Ada.

För de som har spelat den första titeln i serien är Chris ingen ny bekantskap. Polismannen var en av originalets två huvudrollsinnehavare och i uppföljaren var det honom som Claire letade efter. Även Ada har figurerat i sammanhanget tidigare, då som potentiell hjärtevän till Leon. Dessvärre går det bara att spela som henne i början eftersom hon dör tidigt i spelet.

Dual Shock-versionen belönar en med Chris och Ada om man klarar äventyret inom en viss tid. Exakt vilken gräns det är som gäller vet vi inte, men för att överhuvudtaget få tillgång till de nya karaktärerna krävs det att man spelar Extreme Battle mode. Dessvärre finns det i nuläget inga planer på att släppa någon av versionerna i Europa.

[1] I *LiberoGrande* används det här perspektivet betydlig flitigare än i andra spel. [2] Skuggor är alltid trevligt. [3] Ensam är stark.

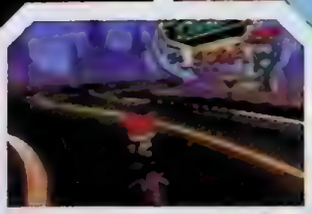
ENSAM SKYTTEKUNG

LiberoGrande dök upp på ECTS

LiberoGrande kommer inom en relativt snar framtid att nå Sverige. På ECTS visades en spelbar demo av det japantillverkade fotbollsspelet. Matcherna flyter oerhört smidigt och de flesta spelarna är inledningsvis i behov av hårdträning.

Man kontrollerar enbart en spelare och tack vare den artificiella intelligensen kan laget spela alldeles strålande även om man själv har en dålig dag. Det här betyder i klartext att det inte alltid är ens egna insatser på planen som blir avgörande för matchernas utgång. Men även om ens lagkamrater klarar sig bra på egen hand, krävs det en tränare som kan strukturera spelet och förse det med taktik. Vidare kan man även låta en kompis hoppa in i laget och bilda radarpar med denne. Skärmen visar i sådant fall båda spelarna samtidigt, även om de befinner sig på helt olika ställen av planen. Resultat blir en upplevelse som aldrig tidigare har forekommit till PlayStation. Och trots den ganska dystra titeln är spelet säkerligen någonting att se fram emot, såväl för arkadfans som teoretiker.

LiberoGrande släpps i borjan av nästa år och kommer att vara kompatibelt med Dual Shock. Rakna med att vi återkommer i arendet inom kort.



Cloud och Tifa startade trenden och nu har Spyro och Crash gästroller i varandras spel.

OMBYTTA ROLLER

Allt fler karaktärer gästspelar i konkurrerande titlar

Tänk dig att Svullo skulle dyka upp i en James Bond-film tillsammans med John Travolta och Madonna. Osannolikt? Visst, men fullt möjligt. I alla fall om det skulle ha handlat om ett TV-spel.

Det hela började med *Ehrgeiz*, ett tredimensionellt beat Nem up producerat av Namco och Square. För att skapa lite större hype kring spelet lät man Cloud och Tifa från *Final Fantasy VII* gästa som spelbara karaktärer.

Trenden håller i sig. De senaste rapporterna om Namcos *Soul Calibur*, den efterlängtade uppföljaren till *Soul Blade*, avslöjar att Yoshimitsu från *Tekken 3* kommer att finnas med. Ninjan lär dyka upp efter den femte ronden under pseudonymen Unknown Soul. Rorelserna är hamtade från Yoshi och det talas även om ett stort gront svärd.

Slutligen ryktas det aven om att de hårt arbetande utvecklarna Naughty Dog och Insomniac har blivit ännu bättre kompisar. Crash ska tydligen ha en hemlig gästroll i *Spyro The Dragon* och i gentjänst dyker den lilla draken upp i *Crash Bandicoot 3*.

AKTUELLA RELEASER

OKTOBER
Actua Golf 3
Baby Universe
Big Air
Brian Lara Cricket
Buggy
Command & Conquer: Retaliation
Caesar World of Gambling 2
Constructor
Duke Nukem: Time to Kill
Formula 1 '98
Future Cop: LAPD 2100
ISS Pro '98
Madden NFL '99
Medievil
Moto Racer 2
N2O
NFL Blitz
NHL '99
Nascar '99
O.D.T
Pet in TV
R-Types
Rushdown
San Francisco Rush
Shadow Gunner
Spyro the Dragon
Tenchu
Test Drive 5
Unholy War
X-Men vs. Street Fighter
Zero Divide 2

NOVEMBER
Actua Soccer 3
Apocalypse
B-Movie
Bio Freaks
Blasto
Bust-A-Groove
C3 Racing
Colony Wars
Cool Boarders 3
Lemmings
Mega Man Legends
Mega Man X4
Mortal Kombat 4
Music
NBA Jam '99
NFL Xtreme
Oddworld: Abe's Exoddus
Off Road Challenge
PFA Soccer Manager
Pocket Fighter
Pool Shark
Psybadek
Rival Schools
Rogue Trip
Small Soldiers
Streak
Tomb Raider III
Viva Football
Wild Arms
World League Soccer '99

DECEMBER
All Star Tennis '99
Asteroids
Crash Bandicoot 2: Warped
Knockout Kings
Libero Grande
Messiah
Pro 18 Golf
Tai Fu
TMCA 2: Touring Cars

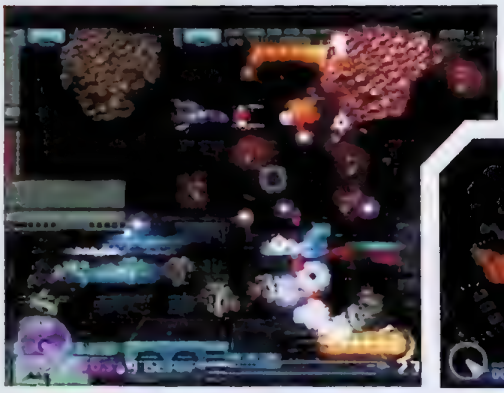
ORIENT EXPRESSEN

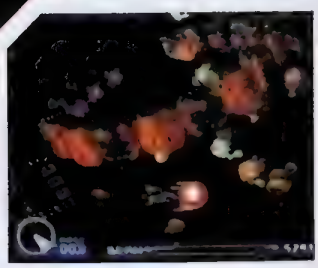
FÖR DIG SOM VILL HA REDA PÅ DE SENASTE NYHETERNA FRÅN TV-SPELENS HEMLAND FÖRE NÅGON ANNAN.

Ridge Racer gör comeback

När Namco släppte sitt *Ridge Racer* blev det en succé. Grafiken var av yppersta kvalité och få andra titlar kunde mäta sig med dess spelbarhet. Det kändes som om det inte gick att göra ett bättre bilspel. Men det var då. I dag, fyra år senare, finns det flera stycken titlar som sopar banan med det gamla mästerverket. I hopp om att kunna matcha *Gran Turismo*, *Colin McRae Rally* och alla de andra tungviktarna slapper Namco i vinter *Ridge Racer Type 4*.

Den här gången kommer det bland annat att finnas 300 bilar och åtta stycken riktiga banor, men den största skillanden mot tidigare är att man har slopat den färgglada stilen och ersatt den med realism. Trots att vi endast har sett bilder från den *Gran Turismo*-liknande reprisen vågar vi dock påstå att *Ridge Racer Type 4* är mer än en kopia av Sonys storsäljare. Bland de alldeles nya inslagen finner vi exempelvis Grand Prix Mode, ett spelsätt som går ut på att man ska vinna så många olika lopp som möjligt i en följd. Något exakt release-datum har ännu inte bekräftats, men lita på att Namco är sugna på att ha det färdigställt när julklappsruschen börjar.





Retrokänsla och toppmodern grafik på samma gång – *R-Type Delta* är spelet som alla *R-Type*-fans väntat på.

När *Gran Turismo* släpptes så revolutionerade det racinggenren totalt. Frågan är om *Ridge Racer Type 4* kan göra samma sak.

Världens bästa spel, typ...

Det är förmodligen omöjligt att utse något TV-spel till det bästa genom tiderna. Alla har sin egen favoritgenre och värderar olika inslag olika högt. Däremot finns det vissa titlar som är och förblir klassiska. *R-type*-spelen är ett exempel. Förra månaden släppte Virgin den så hett efterlängtade samlingen *R-Types* och i november är det dags igen. *R-Types Delta* är fortsättningen på historien om den legendariska shoot 'em up-serien som började för elva år sedan i de japanska arkadhallarna.

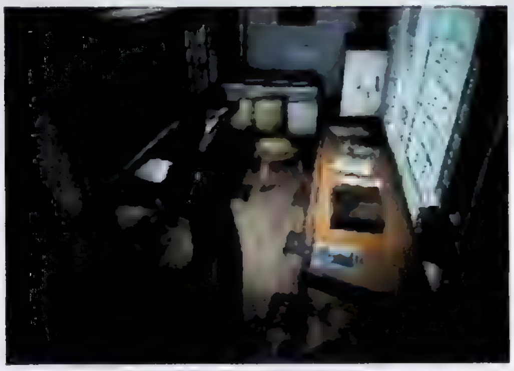
Som tur är har IREM bevarat den fantastiska spelkänslan från de tidigare spelen, men det så karaktäristiska 2D-upplägget har bytts ut mot ett tredimensionellt. Den här gången är såväl bakgrunderna som fienderna uppbyggda med polygoner. Sammanlagt finns det sju stycken stora banor och animationerna är fantastiska. Förutom de klassiska Rx och R13-skeppen innehåller *R-Types Delta* den nya R9-modellen. Även på vapenfronten har det skett en utveckling. Det nya Delta-vapnet kan beskrivas som ett sorts supervapen och varje skepp har sin egen typ.

Vidare innehåller den nya upplagan flera stycken nya valbara funktioner, däribland något som kallas Dose System. Med hjälp av detta system kan man absorbera energi från besegrade fiender. När Dose-mätaren är helt full aktiveras Overdose Force och sedan är det bara att hålla i sig...

Slutligen kan vi tala om *att R-Types Delta* kommer att vara kompatibelt med Dual Shock och att musiken kommer direkt från CD:n istället för PlayStations ljudkort. Nedräkningen har börjat.

R-Typer genom tiderna:

1987	*R-Type* (Arcade)
1988	*R-Type I* (PC)
1988	*R-Type II* (PC)
1989	*R-Type II* (Arcade)
1991	*R-Type* (Game Boy)
1991	*Super R-Type* (Super Famicon)
1991	*R-Type – Compete CD* (PC)
1992	*R-Type Leo* (Arcade)
1992	*R-Type II* (Game Boy)
1993	*R-Type III* (Super Famicon)
1998	*R-Types* (PlayStation)



På dessa bilder ser vi två spel – ett bra och ett... något mindre bra. *Silent Hill* (ovan) är en het utmanare till *Resident Evil 2*, men *Battle Konshu Den* (vänster) kan nog bara utmana skalbaggarna i din trädgård.

Kusliga rykten kring Konamis *Silent Hill*

Ryktesspridningen kring Konamis goth-äventyr *Silent Hill* fortsätter. Enligt de senaste rapporterna rör det sig inte om någon *Resident Evil*-kopia, utan snarare om ett spel med mer äventyrsinslag än renodlad action. Huvudpersonen har råkat ut för en bilolycka och när han vaknar upp är hans dotter försvunnen. Omtumlad och förvirrad stapplar han in i den lilla staden *Silent Hill* för att leta efter henne. Stadens invånare har dock på ett mystiskt sätt försvunnit och han måste klara sig på egen hand. Dimman som omger staden skapar en kuslig och nervpirrande atmosfär och enligt programmerarna är det ingen lätt uppgift som vi har att vänta oss.

Silent Hill verkar bli ett lika bra spel som alla skräckfantaster hoppas på, frågan är bara om det hinner bli klart före *Resident Evil 3*.

Skalbaggar som slåss

Det är inte var dag som insekter dyker upp i TV-spel. Än mindre vanligt är att det handlar om skalbaggar som ska fostras till krigare. Men i Japan kan allt handa, och Jalecos *Battle Konshu Den (Legend Of The Insect Battle)* är ett lysande exempel på detta.

I grund och botten är det frågan om ett rollspel med en story, men utvecklingen beror till stor del på hur väl man lyckas i fighterna. Spelets huvudperson är en tioårig pojke som under sitt sommarlov strövar runt i bergen med karta och kompass för att fånga skalbaggar. Det kräver en hel del arbete för att man ska lyckas träna upp skalbaggarna till dugliga krigare, men när väl fighterna sätter igång har man inte så mycket att säga till om.

Vi behöver väl knappast tala om hur liten chansen är att det här minst sagt annorlunda spelet kommer till Sverige.

Kroppskontakt av konstigaste graden

Konamis *Magical Medical* är förmodligen årets konstigaste rollspel. Utrustad med medicin ska man ta sig genom en människokropps beståndsdelar, från huvudet ner till magen och så vidare. Under äventyrets gång slåss man mot olika virus, baciller och infektioner för att komma vidare. För att underlätta saker och ting en aning får man råd och tips av en sjuksköterska. Sjukt.

Just när du trodde att japanska rollspel inte kunde bli mer underliga...

PaRappa – rapparen som kan fixa en toast

Äntligen finns den i de japanska hemmen. Brödrosten som bränner in en bild av PaRappa the Rapper och andra figurer från hans spel i dina formfranskor.

Mer prylglädje: *Tobal 2* från Square var världens första högupplösta beat 'em up. Nu blir man också först i världen med att ge ut sitt beat 'em up i en mycket lågteknologisk version: som pussel...

Tyvärr finns dessa omistliga nyttoprylar bara på den japanska marknaden.

Nu kan japanerna rosta sin egen PaRappa...

...och lägga *Tobal*-pussel.

電撃 PlayStation
DENGEKI TOPPLISTOR*

FRÅN 6 JULI TILL 2 AUGUSTI

TOPP 10 – FÖRSÄLJNING

1. Brave Fencer Musashiden (Square)
2. StarOcean: The Second Story (Enix)
3. Powerful Pro Baseball 98 (Konami)
4. XI (SCE)
5. Dekotora Legend (Human)
6. Winning Eleven 3 World Cup To France (Konami)
7. [illegible]
8. Rival Schools 2 (Capcom)
9. Biohazard 2 (Capcom)
10. King Of Games Monster Capsule – Pride & Battle (Konami)

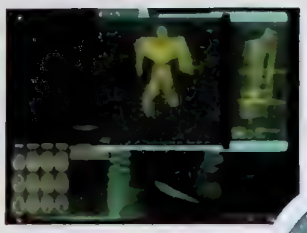
TOPP 10 – MEST EFTERLÄNGTADE

1. Final Fantasy VIII (Square)
2. Dragon Quest VII (Enix)
3. To Heart ([illegible])
4. Next Generation: Robot Senki [illegible] saga ([illegible])
5. Metal Gear Solid (Konami)
6. [illegible]
7. [illegible]
8. [illegible]
9. Genso Suikoden II (Konami)
10. Silent Hill (Konami)

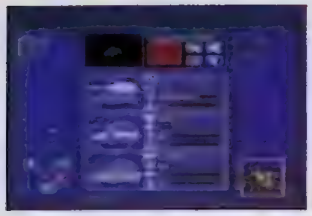
TOPP 5 – LÄSARFAVORITER

1. Final Fantasy VII (Square)
2. Double Cast (SCEI)
3. Xenogears (Square)
4. Final Fantasy Tactics (Square)
5. Biohazard 2 (Capcom)

*[illegible]

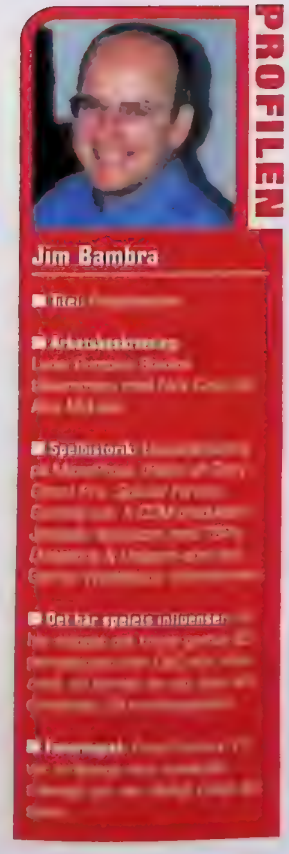


"Eftersom allt i spelet är uppbyggt av polygoner går det att växla mellan en mängd kameravinklar. Det innebär att spelet blir mycket mer rörligt och spännande än när vinkeln är låst." Det säger Jim Bambra från Pumpkin Studios som har varit inblandad i hela utvecklingen av *Warzone 2100*, från tekniskt finlir till den övergripande spelkänslan.



WARZONE 2100

Framtiden är här igen – och som vanligt är den våldsam och eländig.



Speltyp: 3D-action/strategi

Utgivare: Eidos

Utvecklare: Pumpkin Studios

Släpps: Februari 1999

Datum: framtiden. Och den ser inte bra ut. Världen är ödelagd av kärnvapenkrig, nästan all teknologi är utplånad och det mesta verkar rätt så kört. Hur ska världen kunna räddas? Genom att du spelar Eidos kommande *Warzone 2100*, förstås!

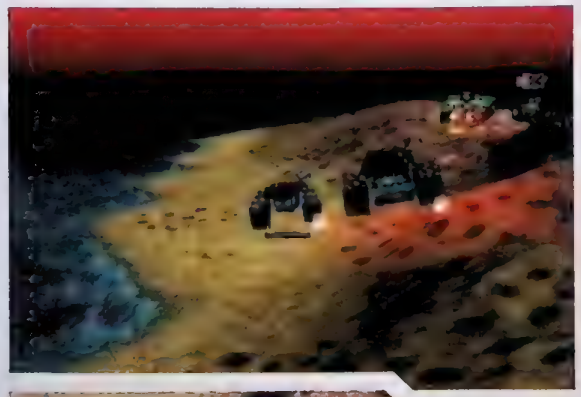
Beskriv *Warzone 2100* med mindre än 100 ord.

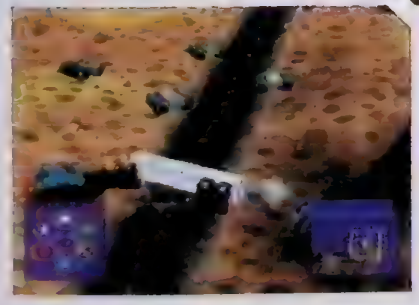
Warzone 2100 utspelar sig efter kärnvapenkatastrofen och handlar om Projektet, en organisation som strävar efter att återupptäcka och rädda förlorad teknologi. När spelaren utforskar det sönderbombade landskapet så stöter han eller hon på andra grupperingar som vill omintetgöra Projektet. Vad som börjar som ett vanligt forskningsuppdrag trappas upp till en strid på liv och död mot teknologiskt överlägsna fiender. Allt det här presenteras med hjälp av filmade sekvenser som blir allt mer intensiva under spelets gång.

Okej, så det är action/strategi. Vad har det här spelet som *Command & Conquer: Red Alert* inte har?

I *Warzone 2100* kan du vrida och tippa världen så att du kan se vad som finns bakom alla kullar och byggnader. Du kan även styra grupper av fordon med piltangenterna. När fordonen far över kullar och tar sikte på olika mål, så rör sig kameran på ett väldigt filmlikt sätt för att spelaren ska känna sig som mitt i händelsernas centrum.

I tidigare action/strategispel har man varit tvungen att lära sig komplicerade och långsamma gränssnitt innan man kunde börja ha kul. I *Warzone 2100* har hanteringen av dina tillgångar strömlinjeformats och förfinats tills den har blivit riktigt enkel och snabb. Man kan formge och tillverka nya fordon och få dem transporterade ända till fronten utan att släppa stridandet med blicken. Alla spelets beståndsdelar har tonvikten på snabb action med massor av explosioner och häftiga visuella effekter. Det





"Du behöver inte bygga någon ny bas inför varje uppdrag – i stället kan du koncentrera dig helt på att klara dina nya uppgifter."

har full 3D-grafik med polygon-uppbyggda fordon och föremål. Eftersom allt i spelet är polygoner så går det att välja mellan en mängd olika kameravinklar. Det innebär att spelet blir mycket mer rörligt och spännande än när vinkeln är låst.

Warzone 2100 har en öppen fälttågsstruktur där uppdragen utgår från din bas, som växer och utvecklas under fälttågens gång. Med ett utförligt forskningsarbete kan du hitta nya teknologier och förbättra de befintliga. För varje ny teknologi får du större valmöjligheter. Ju bättre din forskning är, desto bättre rustad är du inför allt som fienden kan tänkas använda mot dig.

Uppdrag dyker upp titt som tätt under spelets gång, och varje nytt uppdrag tar vid där det senaste slutade: skadade fordon kommer fortfarande att vara skadade, och du behöver inte bygga någon ny bas inför varje uppdrag – istället kan du koncentrera dig helt på att klara dina nya uppgifter.

Har det här spelet full 3D-grafik? Kan man zooma in saker hur mycket som helst och spela ur stridsvagns-vinkel?
Ja, det har fullständig 3D. Du kan zooma ut och in och ändra höjd på kameravinkeln. Du kan även låsa fast kameran vid olika stridsenheter och följa deras väg över kartan. Det går snabbt och lätt att växla mellan olika enheter. Då placeras kameran ovanför och bakom de enheter man följer. Det är inte ur stridsvagnarnas synvinkel, utan från en punkt som ger dig större överblick.

Bygger spelet på uppdrag? Hur många uppdrag finns det?
Det finns för närvarande 40 uppdrag i spelet som utspelar sig under tre stora fälttåg.

Vad är det bästa med spelet för mig som spelare?
Det är de snabba närstriderna i kombination med den enkla hanteringen av dina tillgångar. Stridsscenerna är färggranna och häftiga med explosioner, rökspår och kulor som rör upp dammet.

Berätta om allt som man kan tillverka själv. Det verkar vara litet mer än stridsvagns- och stängselbyggande som i *Command & Conquer: Red Alert*.
Med designsystemet kan du bygga vilken typ av fordon som helst. Det är förstås beroende av vilka föremål från tiden före katastrofen du hittar och studerar eller tar i byte från fienden. Ju mer forskningsarbete du lägger ner, desto fler valmöjligheter får du. Först kan du bara bygga lätta spaningsfordon beväpnade med maskingevär. Senare kan du uppgradera vapnen genom ny forskning, eller skapa nya typer av fordon med nya och mer kraftfulla vapen.

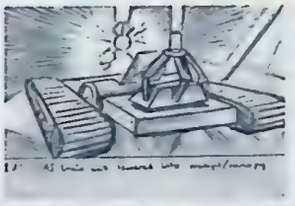
Vad har Warzone-gänget gjort tidigare?
I stort sett allt som MicroProse UK has gett ut de senaste sex åren. Andra spel vi har jobbat med är Assault Rigs, G-Police, och Overboard från Psygnosis.

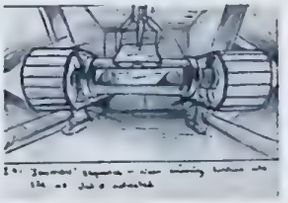
Vad var svårast att få att fungera i det här spelet?
Att få teknologin att fungera tillfredsställande var den första utmaningen. Sedan handlade det mest om att balansera nivåerna och svårighetsgraden så att det både blir en lagom utmaning och samtidigt roligt att spela.

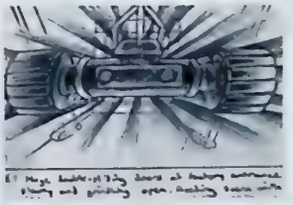
Använder ni några nya tekniska trollerier? Berätta!
3D-systemet är det första av sin typ och det rockar verkligen. Det bollar med polygoner som aldrig förr och ritar upp den snyggaste terrängen hittills.

Pumpkin Studios: ett schysst ställe eller helvetet på jorden?
Det är den bästa platsen i världen.

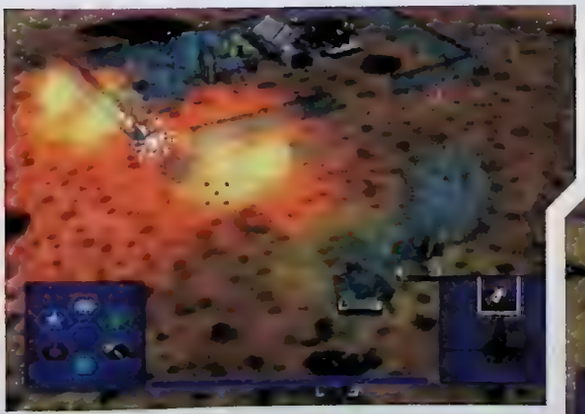
Berätta en hemlighet som du inte har berättat för någon tidigare.
Jag har inga sådana hemligheter!





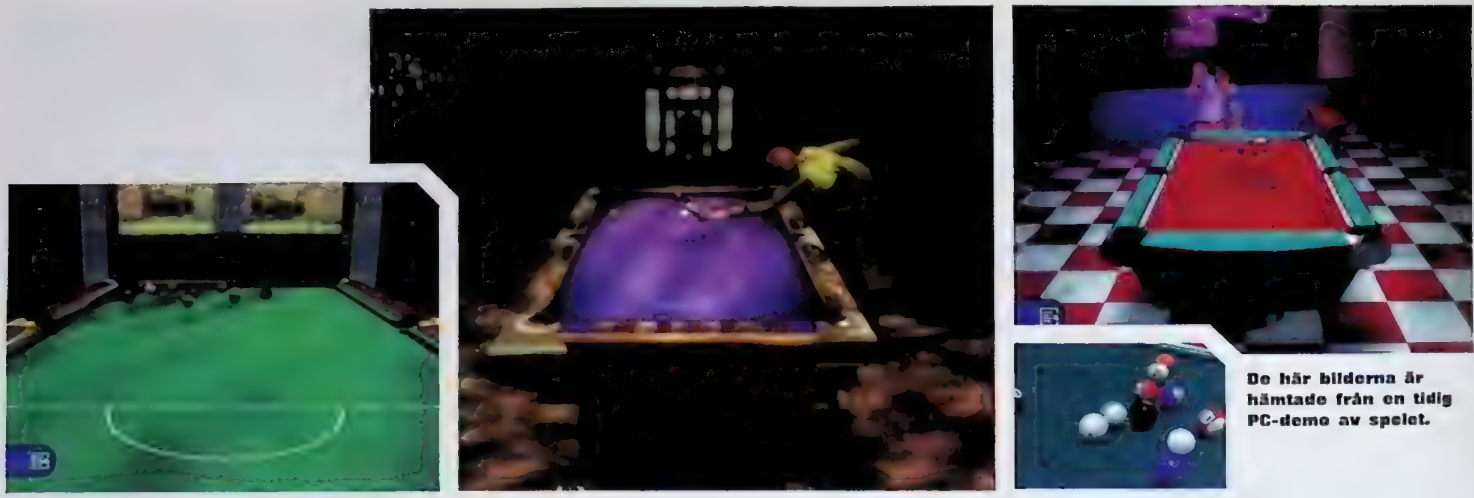


"Du kan bygga nya fordon att utöka din arsenal med. Med designsystemet kan du konstruera över 2000 olika fordon, vart och ett skräddarsytt för en viss uppgift."



"Uppdrag dyker upp titt som tätt under spelets gång, och varje nytt uppdrag tar vid där det senaste slutade."

LOADING 91% COMPLETE



De här bilderna är hämtade från en tidig PC-demo av spelet.

POOL SHARK

Vi förbereder er för tidernas mest välplanerade stöt: biljard till PlayStation

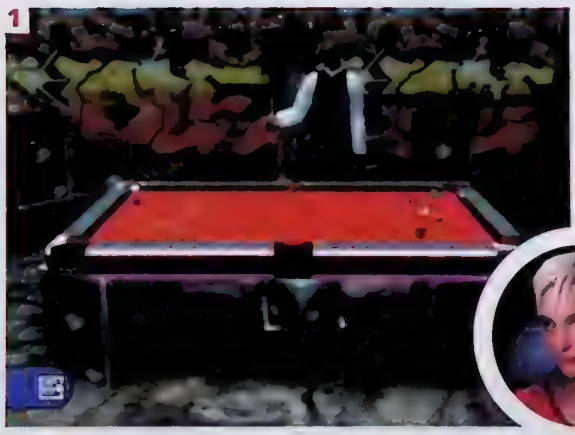
PROFILEN

Mark Glossop

■ Titel: Producer

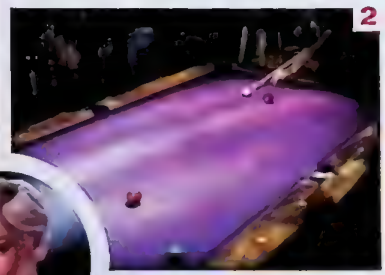
■ Arbetsbeskrivning:

■ Favoritspel:



1

[1] Okej, allt verkar finnas på plats. [2] Hmm... ska jag satsa på att få ner den bruna kulan via en valning i väggen?



2

Speltyp: Sport

Utgivare: Gremlin

Utvecklare: Gremlin

Distributör: Bonnier

För amerikanarna handlar biljard till stor del om eleganta kläder, cigarrer, bourbon och massor av dollar. I andra delar av världen består biljardspelarna till största delen av fjuniga fritidsgårdsbesökare och stamgästerna på den lokala kvarterspuben. *Pool Shark* riktar sig till bägge skolorna.

Beskriv spelet med 100 ord.
Det behandlar allt som man kan önska sig av ett biljardspel. Sammanlagt finns det tio stycken tredimensionella salonger, 30 olika bord med olika mattor, 18 animerade spelare med varierande spelstilar och egenskaper samt en "utvecklingsbar" artificiell intelligens. Rent tekniskt baseras själva spelandet främst på 3D-motorn, och den höga upplösningen. Andra viktiga inslag är Single Player Game och träning i realtid.

Varför kommer *Pool Shark* att bli det bästa biljardspelet någonsin?
Både spelmässigt och tekniskt sett är det här ett väldigt speciellt spel. Vi har ägnat två år åt att enbart studera de matematiska förhållandena så att kulorna ska studsa och rulla exakt som på riktigt.

Finns det några andra spelmässiga faktorer som skiljer *Pool Shark* från andra biljardspel?
Samtliga spelare tänker och agerar på sitt eget sätt. Vissa är försiktiga av sig, andra tappar aldrig koncentrationen och så vidare. Dessutom studerar de hela tiden ens egna stötar, och med tiden blir de bättre på att kontra.

Vad är det bästa med det här spelet?
De imponerande uppvisningsmomenten och det stora antalet spelsätt. Jag kan ju nämna några: Eight ball UK, Eight ball US, Three ball, Six ball, Nine ball, Ten Ball, Straiht pool, Rotation, Bank pool, Killer, Cut throat, Speed ball och Ten pin.

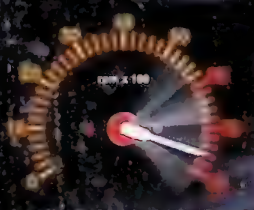
Varför ska man köpa just ert spel?
Därför att det är överlägset alla andra, oavsett om det gäller känsla, hastighet eller finess.

Vad är det som skiljer *Pool Shark* från *Virtual Pool*?
Upplösningen, finesserna... faktum är att det är helt överlägset på alla punkter.

Kommer man att kunna spela som, eller möta några verkliga spelare?
Kanske, kanske inte. Ni får vänta och se.

ENHANCED SPECIAL EFFECTS ENGINE | 8 OFFICIAL TEAMS WITH 16 CARS | 9 NEW INTERNATIONAL CIRCUITS | FULLY FUNCTIONAL DASHBOARDS | 8 REAL LIFE CIRCUITS WITH REAL TIME LIGHTING | 7 FURTHER MAKES OF RACING CARS

TOURING CARS JUST GOT REVVED UP



MORE CARS

MORE TRACKS

MORE CRASHES

MORE ACTION

TOCA 2 TOURING CARS™

www.toca2.com

DUAL SHOCK™

Codemasters

PC CD ROM

Bonnier Multimedia AB
113 90 Stockholm
Tel. 08-736 47 60
Fax. 08-736 47 71
www.multimedia.bonnier.es

BONNIER MULTIMEDIA

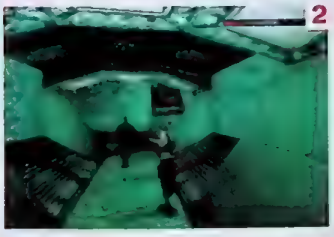
© 1998 The Codemasters Software Company Limited. "Codemasters." All Rights Reserved. "Codemasters"® is a registered trademark owned by Codemasters Limited. TOCA Touring Car Championship, RSA, and all its variations, copyrights and images used in association with the FIA Touring Car Championship and its sporting events and the TOCA Licensed Product are used with licence by Codemasters.
PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

TOMB RAIDER 3

Större och **helt klart bättre.** Men till innehållet är väl *Tomb Raider 3* **likadant** som föregångarna... **eller?**

Vi ska inte dra ut på spanningen ytterligare – *Tomb Raider 3* kommer att bli jättebra. Det är inte så svårt att bli lite cynisk när det gäller sådana här saker; att detta faktiskt är den andra uppföljaren och att den rör sig i banor som är väldigt lika de tidigare spelen. Än en gång rör sig Lara genom X antal världar, uppdelat i Y antal banor dar hon letar efter Z. Hon springer, hoppar och gor saker. En vinstgivande formel som inte bör ändras. Tjuvtittarna hittills har bara skapat en känsla av déjà vu. Men nu kommer hoppet tillbaka...

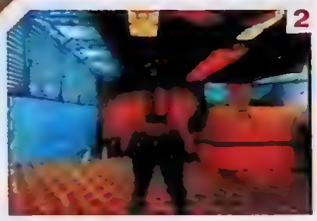
Vi har fått en liten del av spelet, närmare bestämt banan Area 51 och efter att ha spelat i 30 sekunder kommer man ihåg hur otroligt bra *Tomb Raider* egentligen är – oavsett hur många delar de gör eller hur mycket man försoker smutskasta spelet. Och denna del borde bli den bästa. Som vanligt är spelet lika stort som en jak med 15 banor utspridda på fem olika världar (tre banor per värld). Denna gång reser vi mellan Indien, London, Nevada (där banan Area 51 ingår), en söderhavsö och Antarktis.



[1] Vilken fin klippformation. Akta dig bara för gamarna.
[2] Döda eller eller bli dödad.
[3] De polynesiska infödingarna är inte direkt trevliga.

Efter vad vi har sett hittills måste vi säga att de olika områdena är vackert överförda till spelformat. Denna realism har vi att tacka den högre upplösningen som används. *Tomb Raider 3* har knivskarp bild och detaljer och texturer ges verkligen rätta med hjälp av en fenomenal, upphottad 3D-motor. Även om det vid en forsta titt är svårt att se, är grafiken uppbyggd av trianglar istället för av fyrkanter. Detta skapar ett organiskt intryck och får till exempel djungeln att se korrekt kaotisk ut. Lägg till alla realtidseffekter såsom dimma, ljusstrålar och reflektioner så har vi framför oss den absolut snyggaste delen av *Tomb Raider* hittills.

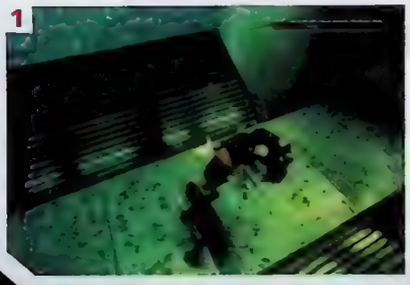
Den riktiga stoltheten är förstås allas vår Lara, omstöpt i en ny polygonmodell med en ny "hud"-teknik för att mjuka till formerna ytterligare. Och när hon rör sig genom de nya miljoerna lämnar hon fotspår i snön, gör små vågor efter sig när hon rör sig i vatten och påverkar omgivningen på så sätt att hon till exempel skrammer upp fågelflockar när hon närmar sig. Hon verkar i våra ögon även ha



[1] Det är fullt med spakar och dörrar i det nya spelet, men även en del problemlösning. [2] Det är alltid en skön ljuseffekt i bild, vilket får en att tänka på ett riktigt raggigt 80-talsdisco.

blivit lite nerbantad rent fysiskt, helt efter rådande trend.

Spelet börjar med det vanliga renderade köret, där vi får se en meteorit som kraschar på jorden för några miljoner år sedan. Nedslaget slår bort en del av Antarktis och de konstiga mineralerna i meteoriten börjar snart skapa liv av den barkigt bruna och fruktsamt gröna typen. Några äventyrsresande polynesier stöter sedan på denna oas. Vid åsynen av stenen börjar de självklart dyrka den och med hjälp av fyra smådelar lyckas de fånga de radioaktiva strålarna så de kan utnyttja dem. Men vilket alla som inte skolkade från fysiklektionerna vet,



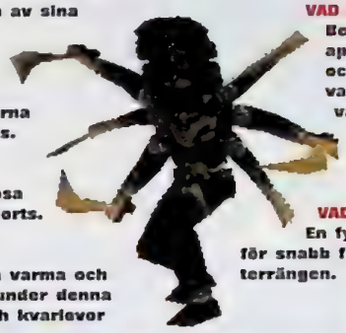
[1] Precis som förut så siktar Lara mot det närmaste målet – även om målet redan har dött. [2] Den nya häng-effekten.

OMRÅDE 1: INDIEN

I djungeln finner Lara en forskningsbas där en meteoritdel har gjort en vetenskapsman tokig och fått honom att döda sina kollegor med hjälp av sina nyfunna telekinetiska krafter. Huvudforskaren Dr. Willard ger Lara i uppdrag att finna de andra tre delarna och ta dem till Antarktis.

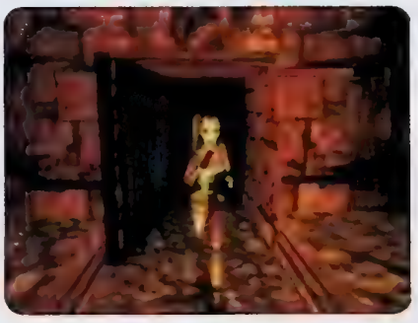
VAD HAR HON PÅ SIG?
Den vanliga tajta, turkosa topen och sina khakishorts.

HUR SER DET UT?
Lara rör sig mest i den varma och fuktiga djungeln, men under denna ligger rester, ruiner och kvarlevor av en uråldrig civilisation som hon måste undersöka.



VAD DÖDAR HON?
Bengaliska tigrar, Fantomen, apor (som attackerar i gäng och kan stjäla utrustning och vapen), pirayor (som slugar i vattendragen), kobror (bland stenarna) och gamar som cirkulerar i skyn. Se även upp för kvicksanden!

VAD ÅKER HON PÅ?
En fyrhjulsmotorcykel borgar för snabb förflyttning över den hårda terrängen.



OMRÅDE 2: LONDON

Efter att smygit över hustaken tar sig Lara in i St Pauls-katedralen och vidare till kloaker och underjordiska gångar. Därifrån tar hon sig in i en skyskrapa som är huvudkvarter för ett ont företag som äger en av de fyra stenarna.

VAD HAR HON PÅ SIG?
Top och shorts, vilket hon sedan kompletterar med en våtdräkt.

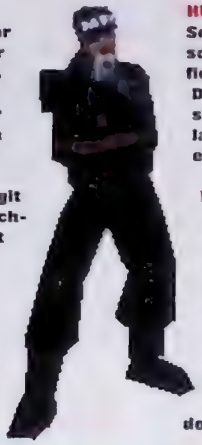
HUR SER DET UT?
Det är natt och det finns en hel del byggnader att klättra omkring på. Undervattensdelen är mörk och dyster och St Pauls-katedralen ger en bra kontrast mot den *Die Hard*-liknande skyskrapedelen.

VAD DÖDAR HON?
Råttor, fladdermöss, alligatorer, en kvinnlig chef, en byggnadsarbetare, ett flytande lik, diverse legoknektar och vakter samt drottningen av England. Typ.

VAD ÅKER HON PÅ?
En undervattensmoped. Precis rätt grej att ha när man känner för ett dopp i kloakerna.

OMRÅDE 3: NEVADA

Här rör sig Lara över soldränkta kullar och dalar med gamar som cirkulerar över hennes vacka huvud. Hon tar sig an en superhemlig armébas som visar sig vara det mytomspunna Area 51 där USA gömmer rymdskepp så det står härliga till. Efter att ha tagit sig in slåss hon mot hi-tech-bestyckade vakter och det allra senaste inom laserutrustade kanontorn och bevakningskameror.

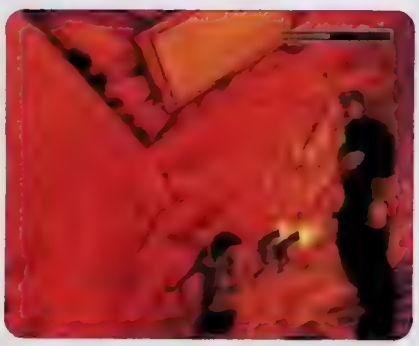


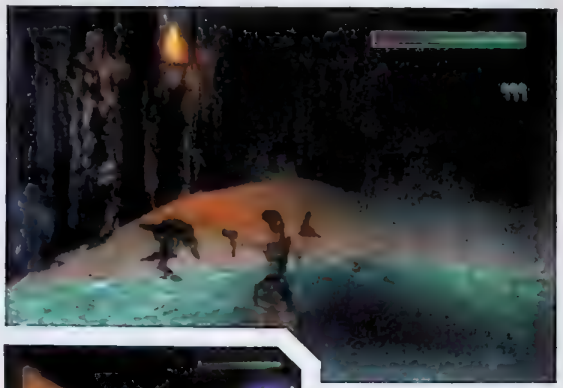
VAD HAR HON PÅ SIG?
En bylsig väst och ett par blå kamouflagebyxor som känns rätt så '97.

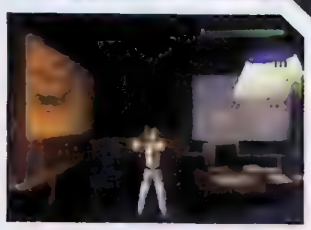
HUR SER DET UT?
Soliga utomhusscener som övergår i solnedgång och sedan till den science-fictioninspirerade inredningen av basen. De laserutrustade övervakningstornen skär genom mörkret med röda laserstrålar vilket är rätt effektfullt.

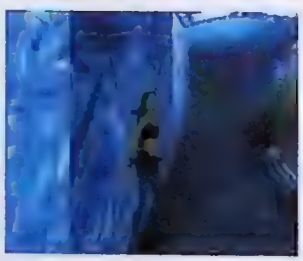
VAD DÖDAR HON?
Ett helt gäng säkerhetsvakter och bevakningshundar. Hon tar ut ett helt SWAT-team, ett gäng gemena forskare samt ett lastbilsflak med gamar.

VAD ÅKER HON PÅ?
Fyrhjulsmotorcykeln gör comeback och det ryktas om en Jeep...





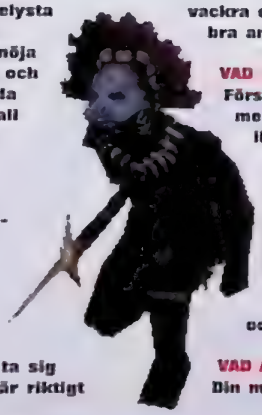




Vid spelets början väljer du om du vill kunna spara var som helst eller endast vid vissa sparkristaller.

OMRÅDE 4: SÖDERHAVSÖN

En vacker tropisk ö med solbelysta gläntor, snårig vegetation och kristallklara små sjöar att förnöja sig i. Lara börjar på stranden och rör sig sedan genom den hårda terrängen fram till ett vattenfall som döljer ett system fyllt av vattenfyllda hålrum.

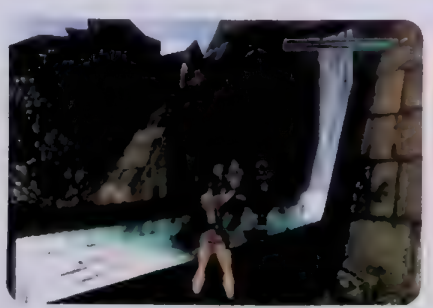


VAD HAR HON PÅ SIG?
Den välkända munderingen bestående av top och shorts är tillbaka.

HUR SER DET UT?
Massor av obehagliga, knotiga träd och en hel del stenbumlingar som Laramåste ta sig över. Sjöarna och vattenfallet är riktigt vackra och kajakpaddlandet är väldigt bra animerat.

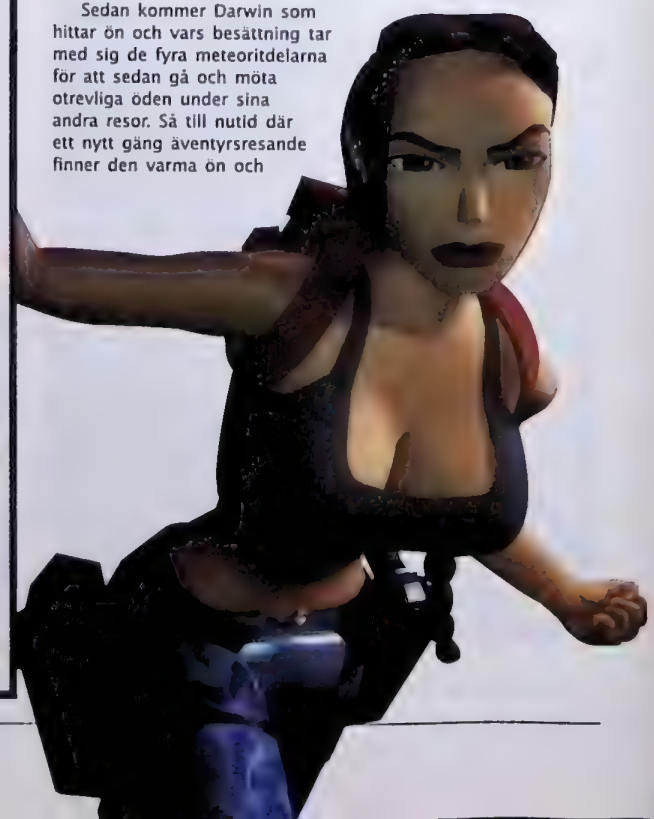
VAD DÖDAR HON?
Först och främst elaka infödingar med en konstig legosoldat mitt ibland sig. Maneterna och krokodilerna behöver lite stryk, och i en del dyker några gamla vänner upp i form av raptorer samt en gigantisk tyrannosaurus rex (styggast i *Tomb Raider 1*). Ytterligare förhistoriska djur dyker upp i form av compy- och pterodactyler.

VAD ÅKER HON PÅ?
Din mamma och en kajak.



så leder radioaktivitet mest till död och konstiga mutationer och efter ett antal missformade generationer dör de ut.

Sedan kommer Darwin som hittar ön och vars besättning tar med sig de fyra meteoritdelarna för att sedan gå och möta otrevliga öden under sina andra resor. Så till nutid där ett nytt gäng äventyrsresande finner den varma ön och



OMRÅDE 5: ANTARKTIS

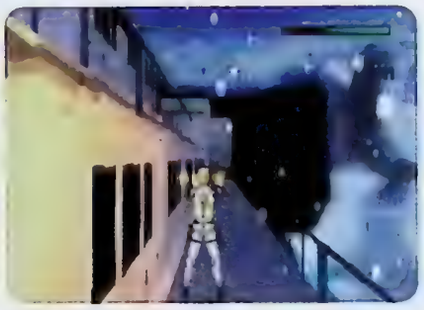
Burr. Slutet på spelet utspelar sig på det nedfrusna Antarktis. Efter att ha undersökt ett basläger beger sig vår hjältinna till en övergiven isbrytare för att undersöka och plundra innan hon beger sig över de isiga slätterna och de dödliga sprickorna i isen där vattnet väntar på att suga livsmusten ur henne. Sedan kommer hon till Antarktis-Scotts hydda och vidare till ingången till den förlorade staden där meteoriten och slutet på spelet finns.

VAD HAR HON PÅ SIG?
En röd täckjacka och ljusbeiga combatbyxor.

HUR SER DET UT?
Rätt vitt över lag. Den snötäckta dalen där isbrytaren ligger är imponerande, varpå det vita försvinner då man beger sig in i de mörka gångarna på väg till den uråldriga polynesiska staden.

VAD DÖDAR HON?
Oljearbetare och forskare; M16-utrustade snösoldater, tre mutanter som blir konstigare för varje gång; eskimåhundar och mäktigast av allt – en val! Och så var det visst någon slutboss också...

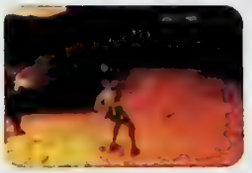
VAD ÅKER HON PÅ?
Snövessla-motorcykel-någonting.



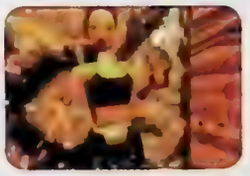
AREA 51 UTFORSKAD

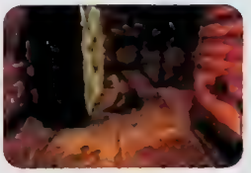
Vi har provspelat Area 51-banan som i skrivande stund är den enda helt färdigställda banan. Detta är vad som händer.

Äventyret börjar i en fångcell. Men Lara smiter förbi vakterna och kryper in i en laserskyddad ventilationstrumma.

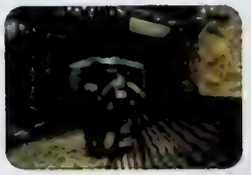


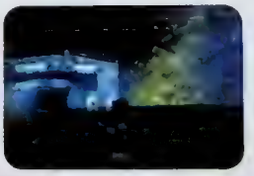
På andra sidan hamnar hon utomhus där vakterna försöker skjuta ned henne med hjälp av lasersikten.



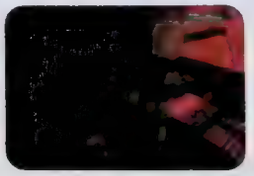


Ett mörkt hål verkar inte vara till någon nytta, men så tänder Lara en fackla. Stenbumlingen bakom henne verkar mystisk...

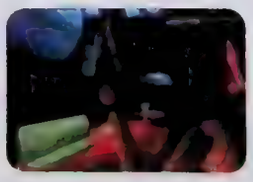


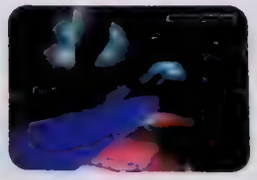


Ännu mer vakter och bakom ett nät av laser slugar ett kanontorn. Du måste slå ut tornet innan du fortsätter.



Ytterligare en ventilationstrumma hjälper Lara att fly – ur askan i elden.





Till slut finner hon en underjordisk tågtunnel, men dumt nog slås hon ut av elektriciteten – gumph!

på den hittar ett dokument som skvallrar om Darwins besök och de fyra stenar de tog med sig. Drivna av den makt det skulle innebära att föra dessa fyra delar tillsammans, börjar äventyrarna söka efter dessa. Samtidigt söker en ung dam i Indien efter en av de försvunna stenarna, och denna kvinna är självklart den alltför nyfikna Lara Croft.

Så börjar spelet i Indien och efter att ha kämpat genom jungel och träsk och aktat sig för bengaliska tigrar så får man helt enkelt själv välja vart man vill gå därnäst. Vad du väljer här och i vilken ordning du utför saker och ting påverkar i sin tur vad som händer längre fram i spelet och gör vissa saker lättare och andra svårare.

Fräscht nog ligger tyngden i *Tomb Raider 3* mer på utforskande än att springa omkring och skjuta. Det är skönt att kunna röra sig på stora ytor istället för att föras till slutet av spelet raka vägen genom en räcka tunnlar. I trean har även probemlösningen gått steget längre, vilket bland annat innefattar att man kastar handgranater i vattendrag för att skrämma bort pirayor tillräckligt länge för att man ska hinna simma över. Eller en karta som man måste titta på för att kunna lista ut den enda säkra vägen över ett förrädiskt träsk. Det är även utlovat att banorna skall vara dubbelt så stora som tidigare, vilket vi anser bevisat efter att vi länge och väl utforskat Area 51-banan. Den tar kanske en dag att spela om man inte fastnar för länge.

Precis som förut så tar Lara hand om pistolsiktandet medan du springer omkring. Granatkastaren används genom att man helt enkelt siktar via det vanliga titta-omkring-kommandot vilket gör att man kan placera granaterna exakt där man vill ha dem. Du kan även studsa granaterna runt hörn eller skicka dem utför stup och därmed döda fiender som du inte ens ser, precis som med granatkastaren i *Quake*. Granaterna har också numera en explosionsradie vilket gör att du kan skada fiender utan att träffa dem rakt i ansiktet. Du kan alltså missa en fiende, men ändå skada den om den bara är tillräckligt nära explosionen.

Det finns så många fler nya finesser och coola detaljer att dra upp, men ni får vänta till ett kommande nummer av Svenska PlayStation Magasinet där vi kommer att publicera världens första recension av *Tomb Raider 3* – och dessutom tänker vi ha med en bana på demo-CD:n. Vi hoppas att ni förstår vilken tur ni har.

MICHAEL OWEN'S WORLD LEAGUE SOCCER 99

Nu har det engelska underbarnet fått ett fotbollsspel. Och visst är det lite lättare att göra mål i skyttekungens eget spel.

[1] Newcastle? Vi skulle ha gissat på Blackburn. [2] Klockrent. [3] Grafiken har förbättrats avsevärt sedan det sist begav sig.

Efter det att David Beckham skämt ut sig under sommarens fotbolls-VM blev den 19-årige Michael Owen de engelska fansens nya favorit. Underbarnet har redan hunnit bli en av världens mest eftertraktade fotbollspelare, och därmed även en av de allra dyraste. Med detta i åtanke är det inte särskilt svårt att förstå varför Eidos ville ha hans namn med i titeln på den senaste upplagan av *World League Soccer*.

Det första spelet i serien var helt okej i de flesta avseenden, utan att för den sakens skull kunna mäta sig med de allra bästa. Det som man störde sig mest på var att det var på tok för svårt att göra mål. Noll-noll-matcher var lika vanligt förekommande som när AIK spelar borta, och det säger ju en hel del.

När det så blev klart att Michael Owen skulle finnas med i bilden var det bara att ändra på detta. Hur kul vore det om skyttekungens eget spel skulle lida av måltorka?

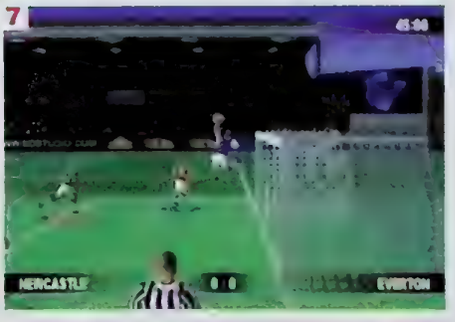
Spelmässigt erbjuder Michael Owen's World League Soccer '99 allt det vanliga, det vill säga passar, väggspel, skott och så vidare, plus en handfull nya inslag. I det första spelet var spelarna betydligt smartare än vad som var brukligt på den tiden och lyckligtvis har man inte ändrat på detta inför den här

I DET FÖRSTA SPELET VAR SPELARNA BETYDLIGT SMARTARE ÄN VAD SOM VAR BRUKLIGT PÅ DEN TIDEN OCH LYCKLIGTVIS HAR MAN INTE ÄNDRAT PÅ DETTA INFÖR DEN HÄR UPPLAGAN.

■ UTGIVARE: Eidos ■ DISTRIBUTÖR: Wendros

■ UTVECKLARE: Silicon Dreams ■ SPELTYP: Sport

[1] Arsenal-fansen har störst anledning att jubla. [2] Äntligen riktiga gräsplaner. [3-4] Michael Owens World League Soccer '99 ser lovande ut, det är bara att hoppas att de lyckas med kontrollen. [5] Everton visar var skåpet ska stå. [6] Än så länge finns det bara fyra stycken perspektiv, men vem använder mer än ett? [7] Även om det inte syns på den här bilden så är faktiskt publiken välgjord.



SILICON DREAMS HAR ANVÄNT SIG AV DEN ALLRA SENASTE TEKNIKEN. RESULTATET BLIR ETT SNYGGARE, MER DETALJERAT SPEL.

upplagan. Något som däremot har förbättrats är animationen. Den främsta anledningen till detta är motion capture-teknikens framsteg. Spelarna rör sig smidigare och snabbare än tidigare, och de tvekande hundradelarna som fanns i originalet har försvunnit. Och det är faktiskt en stor skillnad mellan när allting flyter perfekt istället för nästan perfekt, fråga bara dem som har spelat *International Superstar Soccer Pro...*

Vad beträffar grafiken bör vi först och främst nämna att upplösningen den här gången är högre än tidigare. Silicon Dreams har använt sig av den allra senaste tekniken och resultatet blir ett snyggare och mer detaljerat spel. Detta märks exempelvis när det börjar regna. Efter en stund har många av spelarna blivit så leriga att man knappt känner igen dem. Även bakgrunderna är tydliga och välgjorda. När ett av lagen gör någonting bra märks det på publiken. Slutligen förtjänar också ljussättningen beröm. Solen stiger och sänker sig över arenorna i realtid och spelarnas skuggor hänger hela tiden med på ett smidigt sätt.

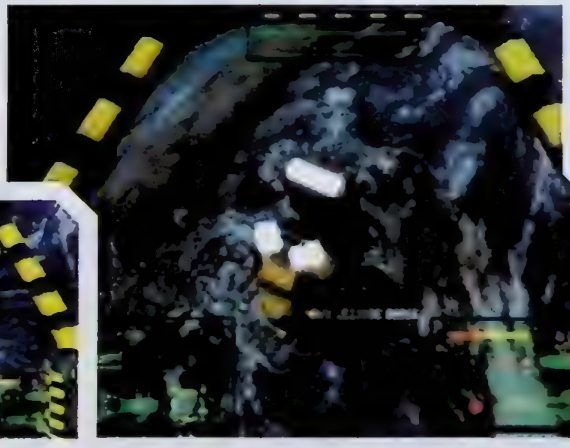
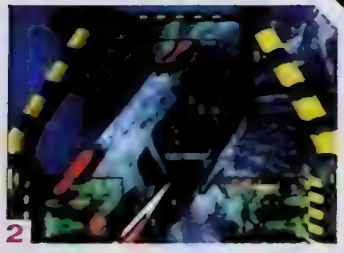
Förutom att Michael Owen dyker upp i spelet är hans inblandning är minimal, detta trots att han själv har sagt att *World League Soccer* är hans favoritspel. Och samtidigt som Eidos planerar att ta med både riktiga klubbar och landslag är det osakert om han kommer att få sällskap av andra proffs. Men oavsett hur det än blir med den saken verkar det onekligen som att Silicon Dreams har förbättrat sitt koncept.

Option-menyn gör det möjligt att spela med en orange boll.

COLONY WARS VENGEANCE

Det känns som Stjärnornas Krig, förutom att Luke har döpt om sig till Warm. Är *Colony Wars* på väg att slå tillbaka?

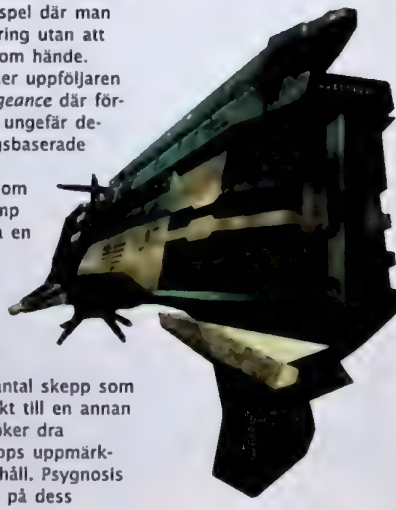
[1] De första uppdragen är enkla eskortuppdrag. [2] Återigen har du klara direktiv, men denna gång är de lättare att hålla reda på. [3] En nöjesmarinpråm. Inte skjuta. [4] Skjut. SKJUT!

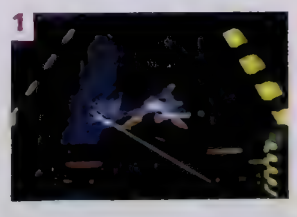
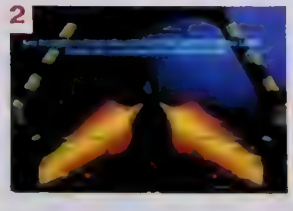
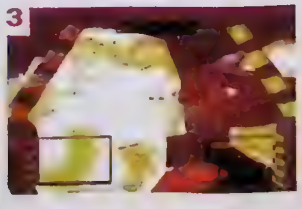
Det första *Colony Wars* spelet släpptes inför en förväntansfull spelvärld för ungefär ett år sedan, men trots att de flesta såg fram mot spelet så möttes det av misstro på grund av dess struktur.

Liksom majoriteten av Psygnosis spel var det vackert och upplösningen på 512x240 pixlar var väldigt imponerande - speciellt med en bilduppdatering på 30 bildrutor per sekund. Få andra Playstation-titlar kunde komma i närheten av den upplösningen. Den uppdragsbaserade strukturen gjorde dock att piloten kom lite i skymundan. Uppdragen inom varje enskild kampanj var inte särskild klara och det verkade som om arbetsgruppen bakom *Colony Wars* trodde att alla Playstationägare hade tillbringat halva sina liv framför PC-spel som *Wing Commander* och *Tie Fighter*. Och just där ligger själva problemet. De flesta av oss kunde helt enkelt inte bli för engagerade i ett spel där man mest lallade omkring utan att riktigt veta vad som hände.

Men så kommer uppföljaren *Colony Wars Vengeance* där förutsättningarna är ungefär desamma. Uppdragsbaserade stridsscenarios i rymden där du (som av en otrolig slump är pilot) ska klara en serie av uppdrag för att ta dig vidare till nästa kampanj. Detta kan till exempel innefatta att leka fåraherde åt ett antal skepp som skall från en punkt till en annan medan man försöker dra oliktänkande skepps uppmärksamhet åt annat håll. Psygnosis verkar ha lyssnat på dess



ÅTERIGEN ÄR GRAFIKEN EXTREMT SNYGG IKLÄDD SIN HÖGA UPPLÖSNING, TILL OCH MED BÄTTRE ÄN ORIGINALET, OCH EXPLOSIONERNA ÄR NOG DE SNYGGASTE VI SETT TILL PLAYSTATION.

[1] Jakten på den försvunna lasern. Du kan byta vapen genom att trycka på en knapp. [2] Textmeddelanden visar vad du håller på med. [3] *Colony Wars Vengeance* har otroligt snygga explosioner.

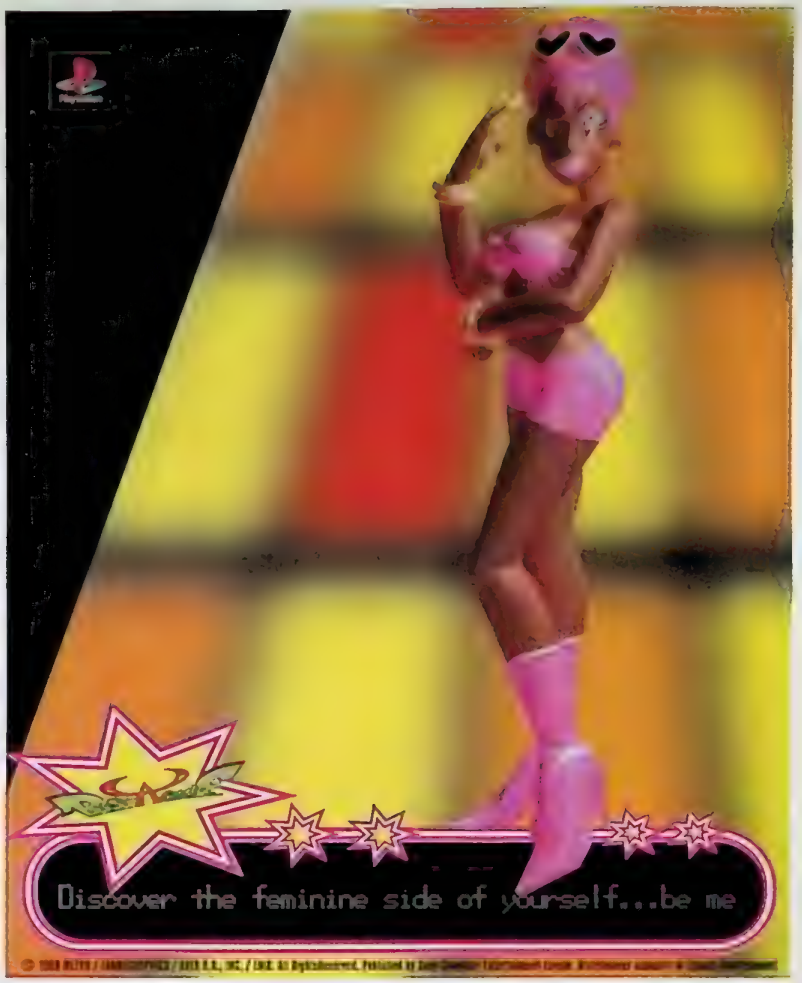
■ UTGIVARE:	Psygnosis	■ DISTRIBUTÖR:	Bonnier
■ UTVECKLARE:	Psygnosis	■ SPELTYP:	Shoot 'em up

[1] Även om grafiken kanske ser lite enformig ut här, så är den faktiskt supersnygg. [2] Här finns tillräckligt med information för alla. [3] Hon kommer att sprängas!

belackare, för numera får man textmeddelanden (och röster) som beskriver vad som händer runtomkring en. Med andra ord slipper du pinsamheter som att börja skjuta ner dina egna skepp - du får helt enkelt ett meddelande där det står att du bör lägga av.

De inledande uppdragen är förhållandevis enkla och verkar vettigt nog designade för att du ska kunna sätta dig in i skeppet och dess funktioner. Du kan accelerera och bromsa samt luta skeppet åt sidorna med hjälp av kontrollerna samt snabbt och smidigt byta vapen med hjälp av ett knapptryck. Återigen är grafiken extremt snygg iklädd sin höga upplösning, till och med bättre än originalet, och explosionerna är nog de snyggaste vi sett till Playstation.

Det största problemet med *Colony Wars Vengeance* är nog att Playstation är en rätt aktioninriktad konsoll. Medan spelet i sig är ett väldigt bra rymdstrategispel så kommer många börja spela och förvänta sig ett actionfyllt shoot 'em up-spel. Nej, tålamod är nog lösenordet vad gäller detta spel och man slipper iallafall kämpa lika mycket som i första versionen.



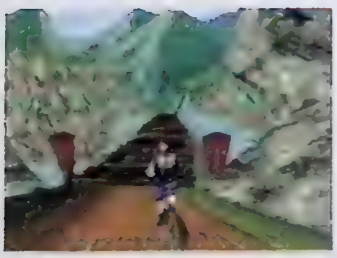
■ UTGIVARE: Ocean ■ DISTRIBUTÖR: Bonnier
■ UTVECKLARE: Canal Plus ■ SPELTYP: Sport

RUSHDOWN

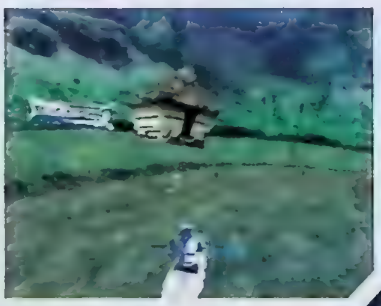
Sladda och glid, ducka och dyk, tuta och kör... *Rushdown* består av tre adrenalininjektioner i ett spel.

Det ständigt ökande antalet adrenalinsporter har haft begränsat genomslag i TV-spelsvärlden. Det verkar som att bungyhopp med kajak ur helikoptrar över glaciärer inte riktigt är sådant som vi vill göra med våra PlayStation-maskiner. Inte så konstigt kanske, för hur många drömmer egentligen om att göra sådant i verkligheten?

Därför verkar det som om *Rushdown* kommer vara relativt ohotat på TV-spelsmarknaden (förutom av *Extreme Snowboarding*). Spelet erbjuder tre nervkittlande sporter att tävla i: snowboard, kajak och mountain bike. Den som spelar själv får delta i tidsbegränsade tävlingar där målet är att nå fram till en checkpoint innan tiden tar slut och samtidigt se till att slå den bästa tiden. Den som vinner får se en repris av loppet i *Cool Boarders 2*-stil, och sedan blir det dags att kasta sig nedför nästa bana. Alternativet är att mäta sina färdigheter mot en annan spelare med delad skärm.



Träbro med poliskontroll.

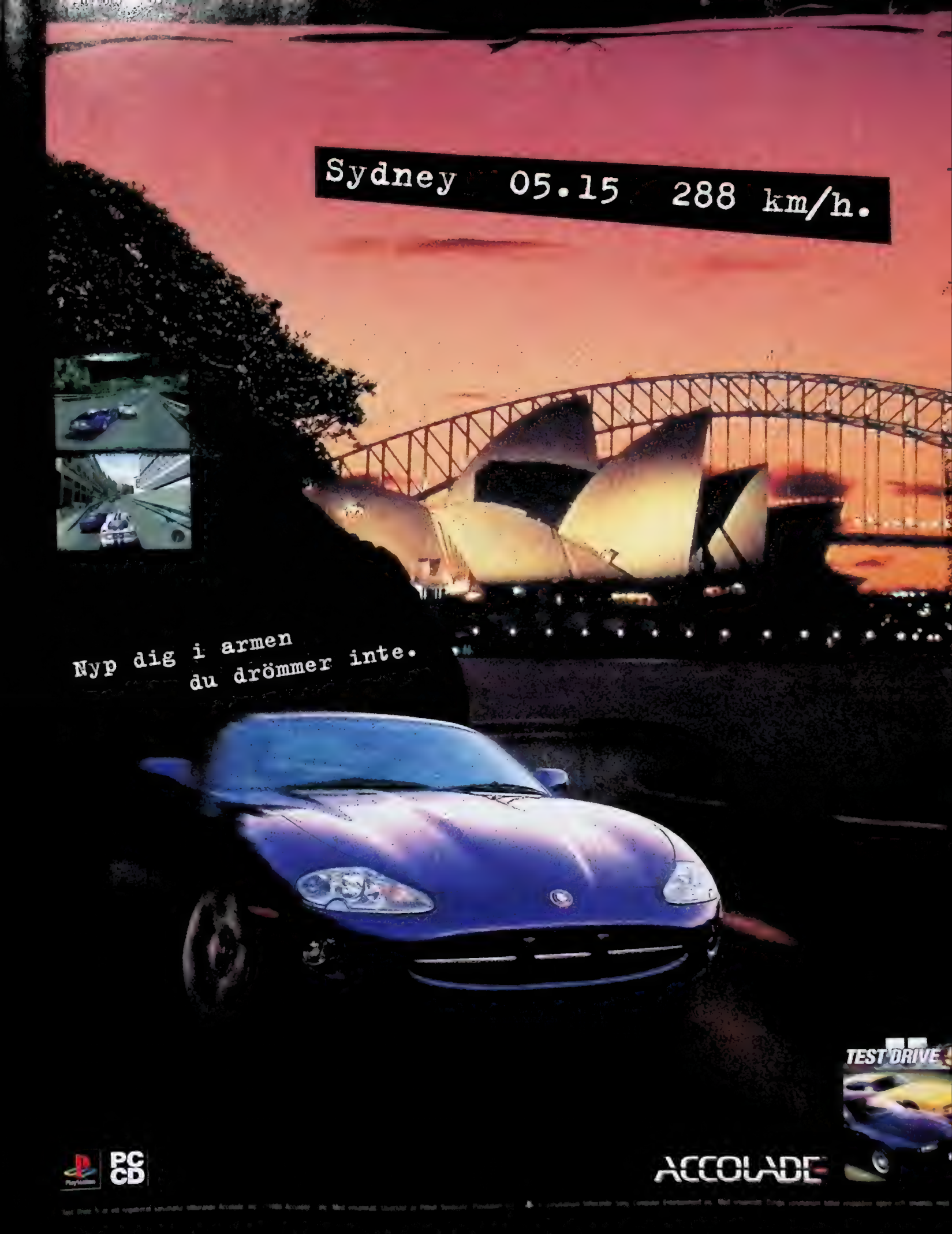


Både kajak och snowboarding har fotorealistiska omgivningar – och förmodligen samma spelmotor...

Det här är alltså ett racingspel med knorr. På det här stadiet av utvecklingen är spelets knorr dock endast kosmetisk, då stuket i alla tre sporterna är väldigt lika, och man får känslan av att det är samma spel fast i tre olika skepnader. Det finns vissa skillnader i känsla; mountainbike har till exempel den bästa kontrollen och fartkänslan. Det är här som adrenalinet börjar pumpa när du flyger över lerdiken, snurrar genom luften och sladdar in i kurvorna.

Testversionen är full av missar och behöver en hel del arbete, framför allt vad kollisionerna beträffar. Så fort du ens sneglar på en sten far du på öronen. Vad gäller spelbarheten är *Rushdown* mer ett arkadspel än en simulator. För att det här spelet ska bli värt pengarna måste det ha lite mer att erbjuda än vad det har idag, men tills Codemasters slapper sitt *No Fear* duger *Rushdown* gott åt adrenalinknarkarna.

En bräda, en båt och en cykel... Två av tre sporter i *Rushdown* lider för närvarande av total brist på fartkänsla. Låt oss hoppas att den slutgiltiga versionen bjuder på mer ös.


Sydney 05.15 288 km/h.
Nyp dig i armen
du drömmer inte.
TEST DRIVE
PC
CD
ACCOLADE

■ UTGIVARE: Gremlin ■ DISTRIBUTÖR: Bonnier
■ UTVECKLARE: Gremlin ■ SPELTYP: Sport

actua soccer 3

Eftersläntrare i en hel hord av fotbollsspel...
Kommer Gremlin klara av att följa upp succén med *Actua Soccer 2*?

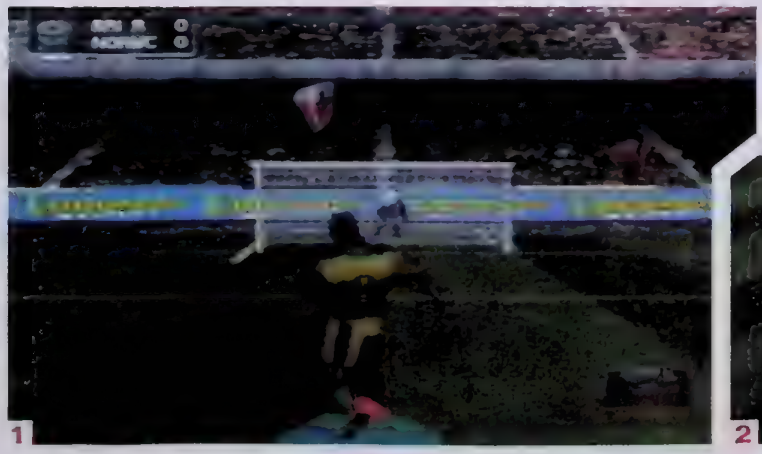
Man kan fråga sig varför Gremlin väljer att släppa ett fotbollsspel på en marknad som sedan länge är både mättad och belåten. Visst, det skulle säkert gå att tjäna pengar på någon halvtaskig uppföljare med hjälp av den goda renommé som *Actua Soccer 2* innebär, men faktum är att det verkar som om Gremlin har blivit ännu bättre på att göra fotbollsspel.

Actua Soccer 2 var en av anledningarna till att hålla sig inne förra vintern. Och trots floden av nya konkurrenter i samband med VM i fotboll är det fortfarande ett av de allra bästa fotbollsspelen till PlayStation. Del tre innehåller alla de inslag som gjorde tvåan så bra; motion capture, polygonuppbyggda spelare som ser ut och beter sig som riktiga fotbollsspelare och ett högt tempo.

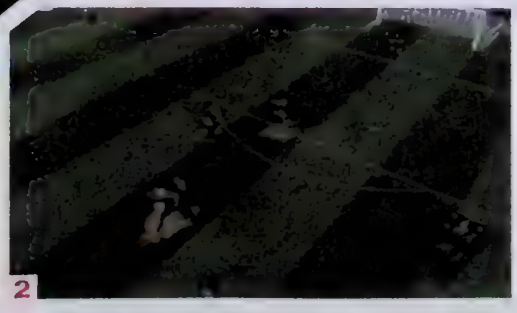
Actua Soccer 3 innehåller över 450 lag och 10 000 spelare. Varje spelare har sina egna starka och svaga sidor. Vidare har 50 riktiga spelare stått modell för karaktärsdesignen, däribland tio stycken stjärnor. Rörelserna har gjorts med hjälp av 200 motion capture-animationer. Vad beträffar planerna är Old Trafford, Nou Camp, Wembley och Bayern Münchens Olympia-stadium bara några exempel på alla de 30 klassiska arenorna som står till ens förfogande. Var man än spelar omges man av en jublande publik och fina ljuseffekter.

En annan förbättring är den artificiella intelligensen. De övriga spelarna beter sig äntligen som professionella och håller sina positioner istället för att springa runt som yra höns. Resultatet blir roligare och mer realistiska matcher. För övrigt innehåller *Actua Soccer 3* allt som man kan önska sig av ett fotbollsspel; ett stort urval av spelsätt, träning, varierande väderförhållanden och möjlighet att spela upp till åtta stycken personer samtidigt är bara några exempel. Håll med om att det låter lockande.

[1] Tydlig grafik och välgjorda spelare som rör sig och beter sig realistiskt. [2] En av de trettio arenorna i *Actua Soccer 2*.



[1] Den här gången går skotten in oftare än förut. [2] Vem hinner först?



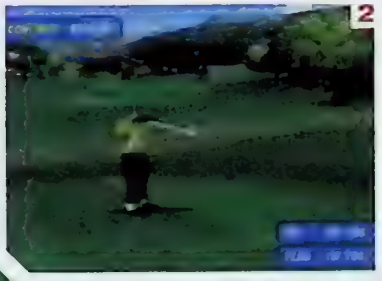
■ UTGIVARE: Gremlin ■ DISTRIBUTÖR: Bonnier
■ UTVECKLARE: Gremlin ■ SPELTYP: Golf

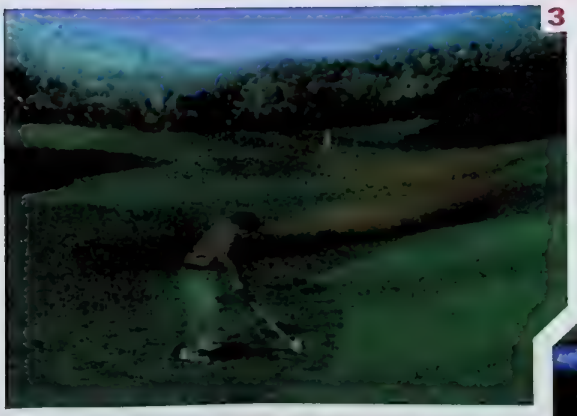
ACTUA GOLF 3

Ut på ruffen. Slå till bollen. Gör en birdie.

Det skulle nästan kunna vara *Carry On Golf*.

Men tyvärr är det *Actua Golf 3*.





[1] Den stora gröna pilen ger dig en bra uppfattning om vart du ska slå bollen. [2] *Får!* Eh, vi menar *fore!* [3] Snyggt, eller hur? Det är åtminstone grönt... [4] Meddelandena på skärmen talar om vad som händer.

Man kan lätt förstå varför bob, boxning, motorsport och andra livsfarliga sporter letar sig in i den digitala världen. Man kan ju trots allt få ett och annat skrapsår om man sysslar med det där. Mindre uppenbart är det med trevliga golf. Förutom polyestereksem är det väldigt lite inom golfsporten som skulle oroa husläkaren.

Men golfspel fortsätter att vara populära och få är så populära som *Actua Golf*-serien, som nu släpper nummer tre. I augusti förra året släpptes tvåan och alla som älskar att slå på den gröna mattan gick i taket av glädje. PSM var inte lika imponerat och gav det 7/10 och tyckte att det fanns bra mycket roligare spel än så.

Så vad är nytt den här gången? Det första spelet hade bara två banor, det andra hade sex och det tredje har alltså åtta. Men det är inte allt. Grafiken har genomgått ett lyft: när du skjuter in bollen bland träden flyger fåglarna iväg och publiken duckar om den kommer mot dem. Och lite komiska inslag har ju aldrig skadat.

Gremlin har även förbättrat variationen. Strokeplay, Foursome, Fourball och Matchspel finns att välja mellan, såväl som en spelvariant som går på tid och ett roande långdistansspel. Även de datorstyrda spelarna har lärt sig lite mer om den ädla sporten. I Actua Golf 3 har de tillgång till en större arsenal av slag, vilket resulterar i ett mindre förutsägbart spel.

Repriserna är också något som kommer få dina peggar att skakvibrera av förtjusning. Kameran låter dig se bollen från bägge hållen – ända tills den biter i marken. Kontrollen går ut på den gamla beprövade swingo-o-metern och vi kan glädjande berätta att man kan spendera timmar i golfshoppen, där man, bland annat kan köpa löjliga kläder av olika marken.

Trevliga kommentarer från Peter Alliss och Alex Hay (sammanlagt över 3000) gör mycket för spelet och om man kisar med ögonen är det nästan som att se på TV. Detta är ett bra spel för alla som gillar

[1] Här finns åtta fina gräsmattor med sandbunkrar på. [2] Med en sådan samling klubbor skulle vilken caddy som helst kunna bryta ryggen.

20 SPEL SOM BÖR FINNAS I DIN SAMLING

I ER SPELAFFÄR DÄR HEMMA FINNS HELT SÄKERT EN SÅN HYLLA. NI VET, EN DÄR DE REAR UT ALLA GAMLA SPEL, ALLA BILLIGA SPEL, SPELEN SOM NI I ER IVER ATT KÖPA *TEKKEN 12*, *TOMB RAIDER 8* ELLER *WIPEOUT 6 345 216*

20 TEMPEST X

- [illegible]: **Interplay**
- [illegible]: **Juni 1996**
- [illegible]: **Tempest X är ett av de snabbaste, svåraste och mest intensiva spel man kan hitta, oavsett format.**

[illegible] Aven om det verkar som en bra ide hos spelutvecklarna, sa lyckas ny versioner av klassiska spel sallan vinna gehor hos publiken, och oftast har publiken ratt. Gamla spelidéer ar [illegible] lika spannande och nyskapande som det allra senaste, men *Tempest X* är ett slickat, glansande, sexigt kraftpaket till spel. Stenhård [illegible] grafiken en frojd for ogat och den slags enkla men effektiva spelkansla som kan fa till och med cyniska gamla spelskribenter att grata av lycka. Om du inte redan har det bor du skaffa det. Det bor du verkligen [illegible] upprepar verkligen gora.

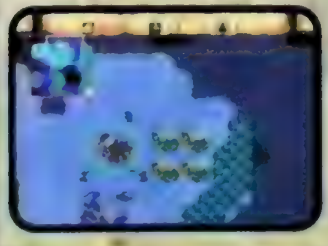
Som en fjärt i rymden

19 WARCRAFT 2: THE DARK SAGA

- [illegible]: **Electronic Arts**
- [illegible]: **Augusti 1997**
- [illegible]: **Mer detaljerat och med fler valmöjligheter än Command & Conquer.**

[illegible] blev det förbi[illegible]: Strategispel har alltid haft [illegible] att hitta sin publik på PlayStation. *Command & Conquer* lyckades, men av någon anledning inte *Warcraft 2*, vilket är tråkigt med tanke på att denna kamp mellan riddare och [illegible] är en riktig baddare till spel. Det är fascinerande, uppslukande och ibland till och med roligt. Det fungerar bättre att bygga baser har än i *Command & Conquer*, uppdragen har en öppnare struktur, storyn är bättre och på slutet blir det *riktigt* klurigt.

[illegible] det i [illegible]: **Väldigt stor**



RUSAR RÄTT FÖRBI. NÄSTA GÅNG NI ÄR DÄR, SÅ GÖR INTE DET. STANNA OCH TA ER EN TITT ISTÄLLET. FÖR DET HAR FUNNITS SÅ MÅNGA BRA PLAYSTATION-SPEL ATT NI MYCKET VÄL KAN HA MISSAT NÅGRA GULDKORN I FLODEN. FÖR ATT HJÄLPA ER ATT VASKA FRAM DEM HAR VI GJORT EN LISTA ÖVER DE TJUGO MEST FÖRBISEDDA SPELEN SOM NI BORDE ÄGA.

18 TWISTED METAL WORLD TOUR

■ UTGIVARE: **SCEE**

■ SLÄPPTES: **Mars 1997**

■ KORT OMDÖME: **Ett underbart spel som borde få en chans på var mans PlayStation. Den som en gång börjat spela kommer inte att kunna sluta.**

[illegible]: vad som i själva verket är ett slags sofistikerat stridsspel på hjul hamnade antagligen i samma hög som alla andra spel med bilar i. Men *Twisted Metal World Tour* är inget vanligt rallyspel, utan en riktigt byxbaksnötande tornadofärd som bara har blivit bättre med tiden. Det finns inget liknande någon annanstans. Det höga spelvärdet är parat med ett svindlande djup. Beväpna din bil till tänderna med missiler, rökridåer och kanoner och skjut dig fram genom åtta av världens mest berömda städer i en gladiatorstrid till döds mot andra fordon, allt från motorcyklar till orädda vägarbetare.

[illegible]:
Liten, men rena hjulafton om du lyckas

17 VANDAL-HEARTS

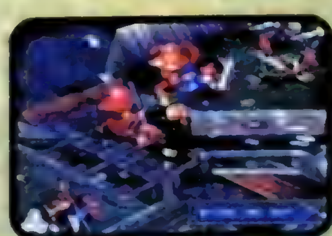
■ UTGIVARE: **Konami**

■ SLÄPPTES: **Maj 1907**

■ KORT OMDÖME: **Suveränt! En smakfullt sammansatt blandning av medryckande handling, gullig grafik och underbar spelkänsla.**

Därför blev det förbisett: Kanske var den japanska känslan avtändande. Eller så kanske alltihop lät för strategi- och tankebetonat med för lite action. Eller så var det taskigt marknadsfört. Vad orsaken än var, så lyckades inte *Vandal Hearts* så bra som det borde med tanke på att det här är ett av de klart bästa PlayStation-spelen. Det är en välskriven, utmärkt iscensatt följd av närstrider i samma anda som *X-Com Enemy Unknown*, men mycket bättre. Vilken sorts spel du än tror att du gillar, så vagar vi lova att du kommer att bli förälskad i *Vandal Hearts* efter högst tio minuter. Ce det en chans.

Chans att hitta det i [illegible]:
Fantastiskt stor



16 FIRESTORM: THUNDERHAWK 2

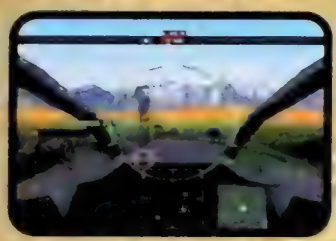
■ Core

■ Juli 1996

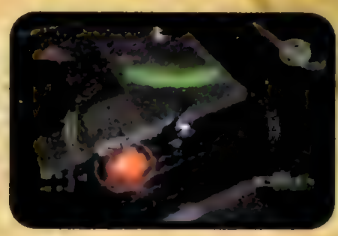
■ KORT OMDÖME: **Här har spelbarhet fått gå före realism. Firestorm: Thunderhawk 2 är en ren och skön adrenalininjektion.**

Du kanske fortfarande förknippar flygsimulatorer med PC burkar och oändliga timmars stirrande på ett datorgenererat landskap på spaning efter något litet tåt att bomba. Det är sant att moderna simulatorer brukar vara rätt komplicerade, men *Thunderhawk 2* är annorlunda. Det försöker inte låtsas vara en av de där pilotutbildnings-simulatorerna i mångmiljonklassen som de brukar visa på TV istället satsar spelet på att vara ett renodlat shoot 'em up i helikopter. Blandande bra är det också, med suverän 3D-grafik och spelglädje av högsta klass. En perfekt avvägd mix av skjutande och simulator.

Öronbedövande stor



15 G-POLICE



■ UTGIVARE: Psygnosis

■ SLÄPPTES: Oktober 1997

■ KORT OMDÖME: **Ett välgjort spel med strålande helhetskänsla och spelbarhet.**

Vi har ingen aning. *G-Police* är ett superspel som vi älskade. Och trots detta fick det aldrig sprida sitt ljus över världen. Verkade det för svårt? Vill ni bara ha spel till reapris? Det kan vi väl aldrig tro. Var det för att det slapptes ungefar samtidigt som *Tomb Raider 2*? Ah, det låter mer troligt. Ni skulle ha kopt båda, så hade ni både kunnat avnjuta en av de mest sofistikerade och uppfinningsrika helikopter-simulatorerna någonsin, och samtidigt kunnat beskåda Laras ljuva fläta.

Fängelande stor

14 SUPER PUZZLE FIGHTER II TURBO

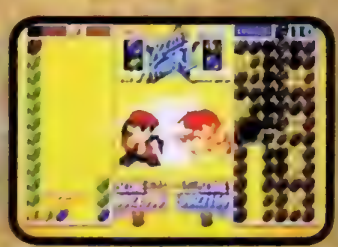
■ UTGIVARE: Virgin

■ SLÄPPTES: April 1997

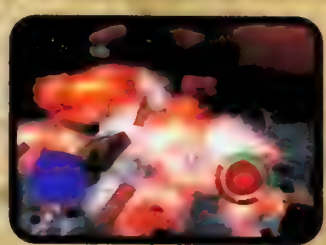
■ KORT OMDÖME: **Ett otroligt underhållande pusselspel som bara blir bättre och bättre ju mer man spelar det.**

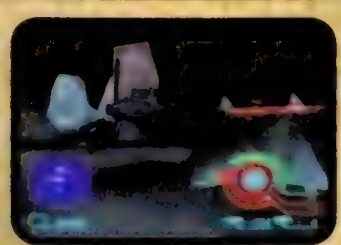
Enligt många recensenter var detta alla pusselspels moder, ändå var det få som följde deras hjärtade rekommendationer. Kanske var det för att lika suverana *Bust A Move 2* fanns ute samtidigt till ett lägre pris, kanske för att det var svårt att tänka sig hur ett pusselspel baserat på karaktärerna från *Street Fighter* skulle kunna vara bra. Vi har väl trots allt mognat lite sedan våra knapphamrar-dagar? Och ändå är det här en riktig guldklimp i samma anda som *Puyo-Puyo/Mean Bean Machine*, omöjligt att lägga ifrån sig, särskilt i tvekamps-läge.

Kan vara lite kämpigt



13 CARNAGE HEART





■ UTGIVARE: Sony

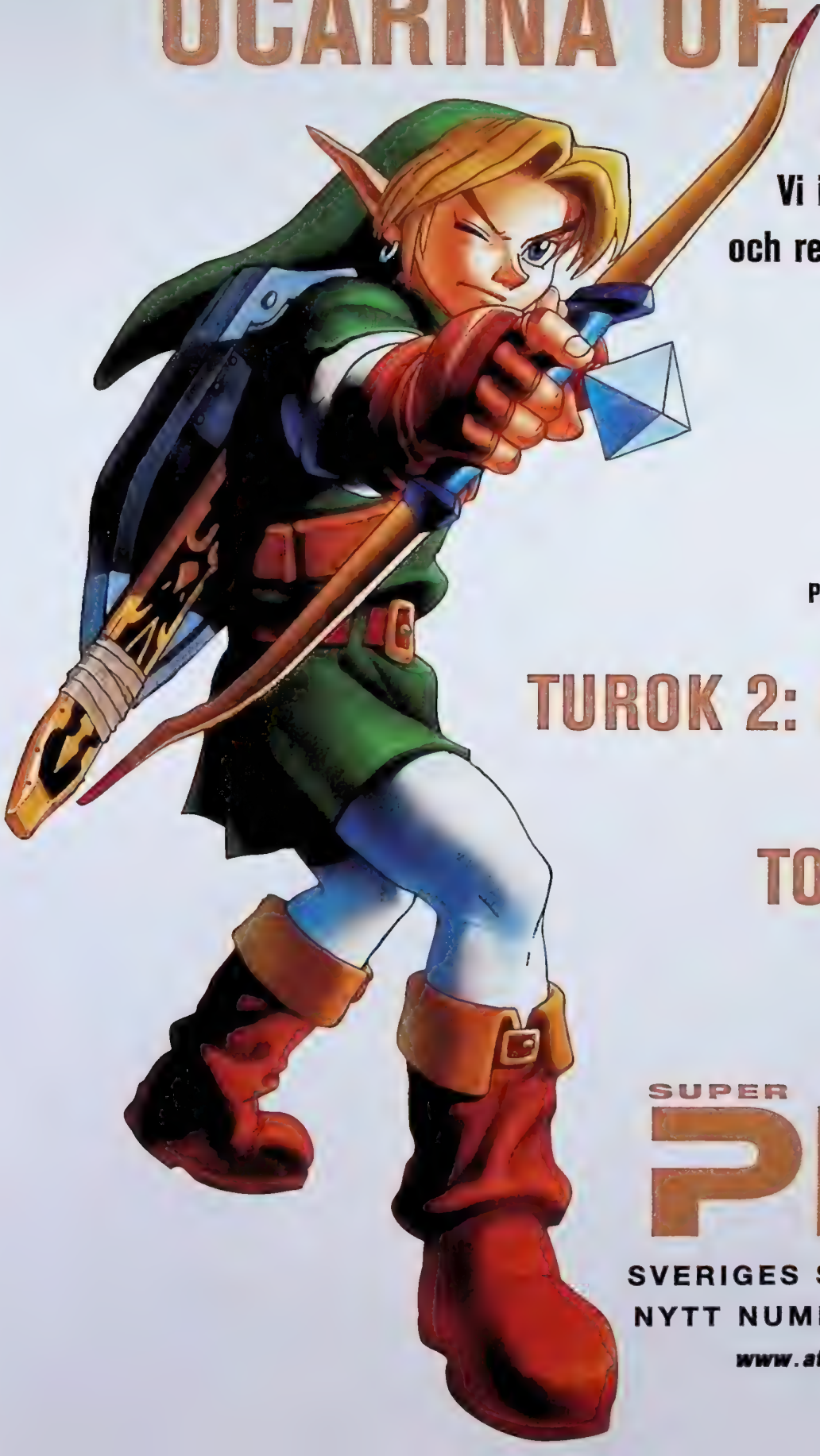
■ SLÄPPTES: Maj 1997

■ KORT OMDÖME: **Ett beroendeframkallande och mycket snyggt spel. Definitivt ett av de bästa strategispelen på marknaden.**

Därför blev det förbisett: Att designa, konstruera och programmera robotar låter kanske inte som den mest spännande spelidén någonsin, men nu måste ni lita på oss. *Carnage Heart* är ett udda spel, det kan vi hålla med om, en bisarr blandning av intensiv strategisk planering – när du formger de robotar som ska vinna kriget – och en marklig voyeurism – du lutar dig tillbaka och ser hjälplöst på medan resultaten av ditt arbete slåss för sina liv – men framför allt så är det spektakulärt bra. Det är ett gigantiskt utmanande, diaboliskt spännande och skrämmande realistiskt PlayStation-spel. Ett strategiskt måste.

Letandet kan orsaka en hel del tandagnissel

LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME



Världens bästa spel?
Vi intervjuar Shigeru Miyamoto och recenserar hans livs verk.

ROLLCAGE

Psygnosis snabbaste spel sedan Wipeout 2097.

TUROK 2: SEEDS OF EVIL

Bättre än Goldeneye?

TOMB RAIDER III

Exklusiv recension.

SUPER PLAY

SVERIGES STÖRSTA SPELTIDNING
NYTT NUMMER UTE 8 DECEMBER

www.atlantic.medstroms.se/splay

12 SMASH COURT TENNIS

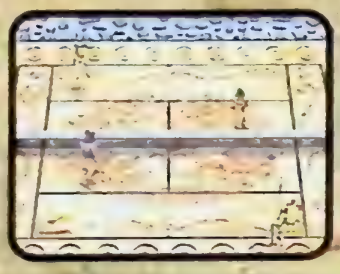
■ UTGIVARE: **Sony**

■ SLÄPPTES: **December 1996**

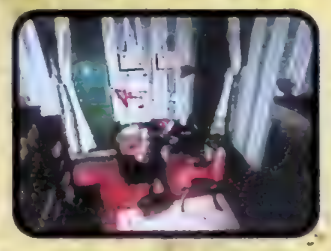
■ KORT OMDÖME: **Det blir roligare med lite träning, men är lite för tålamodskrävande för att vara riktigt bra.**

Därför blev det förbisett:
De flesta inbitna sports-elaka vill ha så realistiska spel som möjligt. Och ett sådant är inte *Smash Court Tennis*. Grafiken är för gullig för att kallas realistisk och spelet innehåller många inslag som aldrig skulle kunna återfinnas på verklighetens tennisbanor. Men även så är *Smash Court Tennis* oerhört roligt att spela. Kontrollen är suverän, variationen stor, och är man flera som spelar kan *Smash Court Tennis* bli riktigt beroendeframkallande. Även ni som föredrar realistiska sportspel gör rätt i att köpa *Smash Court Tennis*, för det är utan tvekan ett av de bästa tennisspel som någonsin släppts till PlayStation.

Chans att hitta det i rea-lådan:
Större än Björn Borg



11 RESIDENT EVIL



■ UTGIVARE: **Virgin**

■ SLÄPPTES: **September 1996**

■ KORT OMDÖME: **Svårare och läskigare än tvåan. Detta är ett av de spel du helt enkelt inte får missa.**

Därför blev det förbisett:
Tja, det blev det ju inte. Men anledningen till att vi tar med det här – i likhet med *Tekken* – är det enkla faktum att trots att det har överträffats av en uppföljare, så ska man inte tveka att köpa det om man får chansen. För det är fortfarande magnifikt och har nu hamnat bland spelen i Platinum-serien som går att hitta för under två hundra spänn. *Resident Evil* förändrade våra förväntningar på konsolspel för gott. Det är fortfarande fyllt av namnlösa fasor – är det någon som ryser om jag nämner klickande knan? – och spelkänslan är kanske den största någonsin. Svårare än *Resident Evil 2* och bra mycket kusligare. Du är varnad.

Chans att hitta det i rea-lådan:
Fasanfullt stor

10 TEKKEN

■ UTGIVARE: **Sony**

■ SLÄPPTES: **November 1997**

■ KORT OMDÖME: **Ett av de bästa spel som någonsin producerats.**

Därför blev det förbisett:
Det blev det förstås inte. Men om du är nybliven PlayStation-användare är chansen stor att du inte har brytt dig om att skaffa *Tekken* ännu. Rätta till det misstaget genast – gå ut och inhandla denna lilla del av historien. Särskilt som det ingår i Platinum-serien. Du börjar med åtta slagskämpar, däribland dina gamla vänner Nina Williams, Paul Phoenix och King med leopardmasken. Alla har sina särdrag och stilfullt animerade specialtekniker. Det här är en frojd att spela, ett spel du kommer att vilja visa dina barnbarn – om du någonsin slutar spela det tillräckligt länga för att föroka dig, vill saga. *Tekken* är fortfarande gudomligt, ett litet hörn av spelgladjens himmelrike som man aldrig trottnar på. Om man inte är Expressen-journalist, vill saga.

Chans att hitta det i rea-lådan:
Vinst varje gång, nästan

9 X-COM: TERROR FROM THE DEEP

■ UTGIVARE: **MicroProse**

■ SLÄPPTES: **December 1996**

■ KORT OMDÖME: **Ett klassiskt strategispel som håller i månader.**

Därför blev det förbisett:
Förmodligen var det de gamla vanliga fördomarna ("Strategi? Det är väl sant de kör på gamla PC-häckar") som ledde till att det här spelet – och den lika utmärkta föregångaren *X-Com: Enemy Unknown* – aldrig fångade ert intresse. Eller kanske det faktum att det tar lång tid att ladda, har usel grafik och med dagens mått mätt är ganska så slött. Trots allt detta är det här en absolut klassiker, med en stamtavla av föregångare som stracker sig längre än din arm – minns någon *Laser Squad*? I detta andra kapitel av *X-Com*-krönikan har rymdvarelserna bosatt sig i världshaven och ämnar ta över planeten från vattnet. Du måste döda dem innan de dödar dig. Till attack!

Chans att hitta det i rea-lådan:
Jodå, sannolikt finns det ute

RULE 106

Drivers taking part in practice and the race must always wear an [illegible] and [illegible]

BONNIER MULTIMEDIA

PSYGNOSIS

Formula One '98 Rules OFFICIAL

FORMULA 1 98

8 BLAST CHAMBER

■ [illegible] **Activision**

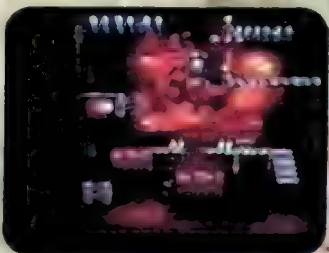
■ [illegible] **November 1996**

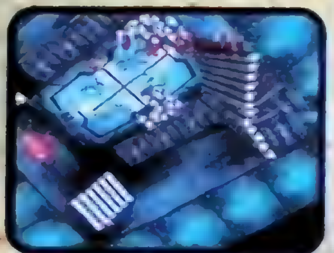
■ [illegible] **Ett riktigt svårt spel som kommer att orsaka huvudvärk för en spelare, fingervärk för flera.**

[illegible] Anläggningen [illegible] helt enkelt [illegible] den höga svårighetsgraden. Men [illegible] problem[illegible] det [illegible] faktiskt rejält.

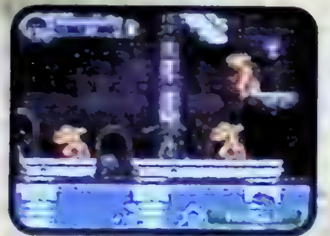
Bäst kommer det till sin rätt om n är flera stycken samtidigt som [illegible] hindra de andra från att ta kristallen först. Men animationernas [illegible] det kan [illegible] tempot och [illegible] panik när den [illegible] bomber på din [illegible] allt gör det här spelet till ett måste även om bara en person i laget får njuta av det.

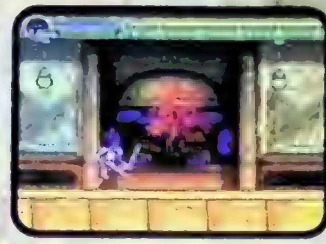
[illegible]:
Oroande liten





7 CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT





■ [illegible] **Konami**

■ [illegible] **Juni 1997**

■ KORT OMDÖME: **Ett bra plattformsspel i sig, men det skulle varit ännu bättre i 3D.**

[illegible] *Castlevania* ser ut som ett gammalt spel [illegible] äldre generation, ett av dessa [illegible] bitars-spel [illegible] tillhör samma glamourösa 3D-värld som *[illegible] Raider* och *Wipeout*. Men skrapa på ytan, och denna [illegible] kombination av plattformar och rollspel ger dig timme efter timme av spelglädje. Som utsänd till Castle Dracula är din uppgift att for[illegible] hela stället och befria världen från ondska (igen!). Demoner, skelett, monster, troll, vampyrer, spöken och andar står i din väg. Det är i grunden *Prince of Persia* med tillägget att man kan samla på sig nya rustningar och vapen, lära sig trollformler och byta skepnad till varg, fladdermus eller dimma. Förbluffande.

[illegible]:
Otäckt stor

6 SKULL MONKEYS

■ [illegible] **EA**

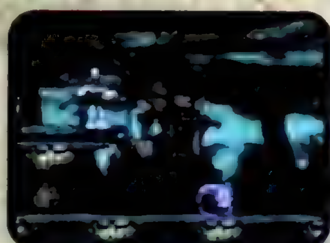
■ [illegible] **Mars 1998**

■ [illegible] **Under dess vackra yttre är *Skull Monkeys* ett välgjort och mycket underhållande plattformsspel.**

[illegible] Titta, det är bara 2D!" Det gamla vanliga problemet som drabbat många mästerverk i rea-lådan. *Skull Monkeys* må vara tvådimensionellt, men det är ett skönt animerat under av spelglädje, inget snack om saken. Liksom *Castlevania* är *Skull Monkeys* ett plattformsspel i grunden men där *Castlevania* erbjuder rollspels-inslag, är det den suveräna modell-lera-grafiken och sinnet för humor som gör *Skull Monkeys* till en oförglömlig klassiker. När du samlar på dig power-ups får du möjlighet att skicka ut en fis-kopia av dig själv som du kan utforska terrängen med eller så kan du plötsligt hamna i en glamrock-värld med sjuttiotalsstuk.

Med över hundra nivåer att utforska så [illegible] du inte spela dig igenom det första taget.

[illegible]
Apetor



5 STREET FIGHTER ALPHA 2

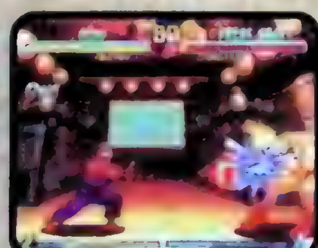
■ [illegible] **Virgin**

■ [illegible] **November 1996**

■ [illegible] **Det saknar visserligen den tredje dimension som andra fightingspel idag har, men det har ändå en svårslagen spelkänsla.**

[illegible] Det är gamla gaspiga *Street Fighter* [illegible] vill ju ha [illegible] de [illegible] *Tekken* i all sin 3D-glans, eller hur? [illegible] Men bara därför finns det ingen anledning att strunta i *Street Fighter Alpha 2*, som är kulmen på flera års utveckling av ett av de mest framgångsrika arkadspelsnamnen någonsin. Med nya bakgrunder och Custom Combos är det här spelet det främsta i serien. Det går inte att gömma sig bakom något knapphamrande här, vinnaren i ett parti *Street Fighter Alpha 2* är den skickligaste spelaren. Varje gång.

[illegible]
Våldsamt stor



4 RAPID RELOAD

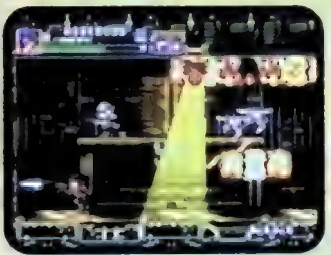
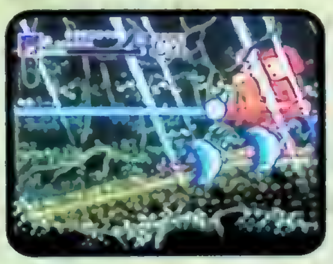
■ UTGIVARE: Sony

■ SLÄPPTES: November 1995

■ KORT OMDÖME: **Trots dess enkelhet är *Rapid Reload* ett mycket underhållande shoot 'em up-spel av den gamla skolan.**

Därför blev det förbisett:
Tja, det är ett trist gammalt shoot 'em up, inte sant? Precis samma grej som man har sett tusen gånger förr på äldre maskiner. Inte att undra på att vi var lite snåla med betyget. Men ändå, ändå hör vi ofta folk gnälla på redaktionen [illegible] att det inte finns [illegible] sjut-spel till [illegible]. Det här är ett utmärkt exempel på just ett sådant, [illegible] starka färger, [illegible] animationer, ett generöst [illegible] och stora explosioner. Och nu, när det dessutom inte kostar över fyra hundra spänn [illegible] det väl värt en plats i samlingen.

Chans att hitta det i [illegible]:
Ett skott i mörkret

3 OLYMPIC SOCCER

■ [illegible]: **Eidos**

■ SLÄPPTES: **Juni 1996**

■ KORT OMDÖME: **Det är inte speciellt snyggt, men det har spelkänsla så det räcker till och blir över.**

Därför blev det förbisett:
Olympisk fotboll? Det är ju inte precis VM, eller hur? Så förväntningarna var inte särskilt höga från början. Lägg till detta faktumet att spelet inte ser så märkvärdigt ut, och det är inte att undra på att det har sålde bra till en början, men knappast blev någon verklig favorit. Vilket är synd, för man ska inte döma presenten efter [illegible], och *Olympic Soccer* har [illegible] att erbjuda, när man väl har kommit [illegible] det äningen smaklösa [illegible]. Istället för att [illegible] grafik så har utvecklarna [illegible] sig på kontrollsystemet, och resultatet är utsökt. Ett snabbt [illegible] belönas med en hel del [illegible] och action. Tonvikten ligger alltså på fotbolls-simulering, men [illegible] tillräckligt med [illegible] för att hålla spänningen vid liv.

Chans att hitta det i rea-lådan:
Inte god som guld

2 NBA JAM TOURNAMENT EDITION

■ UTGIVARE: **Acclaim**

■ SLÄPPTES: **Sent 1995**

■ KORT OMDÖME: **Det har sällan varit roligare att spela basket än i *NBA Jam Tournament Edition*.**

Därför blev det förbisett:
Basket är en rätt populär sport dessa tider, men det tycks inte kunna väcka samma masshysteri som ishockey eller fotboll. Det är kanske inte konstigt att det här, den bästa av sportsimulatorer, inte riktigt fångade [illegible] intresse på det sätt vi hade velat. Kanske grafiken avskräckte en del av er – 3D är allt numera och här är det förvånansvärt platt. Men det är ställt utom allt tvivel att det här är [illegible] av högsta klass, särskilt när man pluggar in grenkontakten och kör fyra spelare samtidigt. Det är ett gott tecken när man kan lära sig grunderna i ett spel på några minuter och sedan bara bli bättre ju längre man spelar. Man lär sig allt fler snabba passningsmanövrar, rakt ner i malk[illegible] [illegible] som kommentatorn skulle ha sagt.

Chans att hitta det i [illegible]:
Studeande stor

1 TEST DRIVE 4

■ UTGIVARE: **Electronic Arts**

■ SLÄPPTES: **November 1997**

■ KORT OMDÖME: **Ett otroligt snyggt och snabbt bilspel med en mängd banor.**

Därför blev det förbisett:
Det är [illegible] att vara ett racingspel på PlayStation. Man måste verkligen ha en [illegible] för att kunna tränga sig förbi de andra [illegible] *F1*, *Gran Turismo*, *Destruction Derby 2*, *Wipeout 2097* och *Colin McRae* är med i leken. Vilket [illegible] till att *Test Drive 4* [illegible]. [illegible]

Chans att hitta det i [illegible]:
Kan fås för växelpengar

VINN Att *Formula 1 '98* skiljer sig från de båda föregångarna vet du redan, men nu får du chansen att själv provspela. Dessutom kan du vinna en exklusiv F1-fleecejacka från Psygnosis. En vinnare får spelet plus jackan, och två tröstpristagare får spelet plus varsin t-shirt.

TÄVLING

Formula 1 '98

Bizarre Creations heter företaget som utvecklade Psygnosis första två *Formula 1*-spel. Men vilket företag har utvecklat Formula 1 '98?

1. Virtua Racers
2. Virtua Insanity
3. Visual Sciences

När du tror dig kunna svaret på frågan ovan, ringer du till PlayStation-Magasinets tävlingslinje på

0712 - 110 50 (4:55kr/min)

Svarar du rätt får du då ytterligare tre spelfrågor och svarar du ratt även på dem, har du chans att vinna ett av de fem spelen. Lycka till!

Samtalet kostar 4.55kr/min. Finw Interactive, Box 3243, 103 64 Stockholm, tel 08-587 191 00.

Svenska PlayStation Magasinet NOV

Hur många frågor vi än besvarar så tycks ni läsare alltid ha fler att komma med. Men vi tycker bara det är roligt, så fortsätt att skicka in era funderingar till oss. Den här månaden handlar det bland annat om vad PlayStation 2 egentligen innebär och om varför demoskivorna ser ut som de gör.

Visst kan Lei Wulong tyckas lite fjollig med sin solfjäder. Men i *Tekken 3* sopar han golvet med de flesta.

Hej PSM!
❶ När kommer *Moto Racer 2* ut?
❷ Kan ni inte göra några fler klistermärken som man kan ha på konsolen, till exempel *Gran Turismo?*
❸ Kan man ha två Multitap i sin PlayStation?
Kenneth Nilsson

❶ Det finns redan att kopa i svenska butiker.
❷ De klistermarken som foljde med PlayStation-Magasinet 10 kom från Bonnier Multimedia, vi har tyvärr inte tid att producera sådana sjalva.
❸ Visserligen kan man stoppa in två sådana i sin konsol, men det finns inga spel som stoder så många spelare.

Hej PSM!
❶ Hur många spel har Namco gjort?
❷ Kan man använda Dual Shock till *Kula World*?
❸ Varje gång jag sitter och läser min PSM så går sidan 43 av. Varför?
Kazuya

❶ Fler än vi kan rakna till.
❷ Ja, med en sådan kan man kanna *Kula*-vibrationerna anda ned i tårna.
❸ Antagligen därför att den sidan hittills hort till mittuppslaget, där papperet ibland kan slitas loss från häftningen. Men nu är Svenska PlayStation-Magasinet 100 sidor tjock, så du ska inte längre behova oroa dig over just den 43:e sidan. Men du kanske andå borde tanka på att vara försiktig när du laser.

Hej PSM!
❶ Hur många CD-skivor kommer *X-Files* att ligga på?
❷ Vad är ett Movie Card?
❸ Vet ni var man kan få tag på spelaffischer?
❹ Vilket är erat favoritspelforetag?
Calle 4

❶ Antagligen bara en, men det vet vi säkert forst nar spelet kommit ut.
❷ En gång i tiden var det tankt att PlayStation skulle kunna visa CD-filmer med ett sådant, men produkten kom aldrig till Sverige.
❸ Prova att ringa till någon av landets många TV-spelsbutiker.
❹ Vi kan givetvis inte avgora vilket som skulle vara det basta, totalt sett, men just nu ligger ju till exempel Konami bra till med deras *Metal Gear Solid*...

Tjenixen PSM!
Först vill Jag tacka för universums bästa TV-spelstidning. Nu till mina frågor:
❶ Vilket är världens bästa motorcykelspel just nu?
❷ Vilket är det bästa plattformsspelet till PlayStation?
❸ Vilken är den bästa karaktären i *Tekken 3*, enligt redaktionen?
Alex Dell

❶ Just nu är *Moto Racer 2* eller *Road Rash 3D* de hetaste hojspelen du kan hitta.
❷ *Klonoa* är ett utmarkt plattformsspel till PlayStation.
❸ Vi har alla våra egna favoriter, men med Lei Wulong sopar redaktoren golvet med alla som vågar stalla upp på duell.

Hej!
Först vill jag börja med att tacka för en toppenbra tidning. Jag önskar att jag kunde säga detsamma om demoskivan, men icke. Varför måste ni alltid envisas med att ha med såna urdåliga bottennapp, till och med såna som ni själva ger dåliga recensioner? Nu säger jag inte att alla är dåliga, ni lyckas ju faktiskt få med ett och annat guldkorn då och då. Men jag blir för det mesta besviken på innehållet. Nej, jag vill se mer högkvalitativa spel på demon i fortsättningen, tack. Och jag är säker på att många håller med om det.
Playman

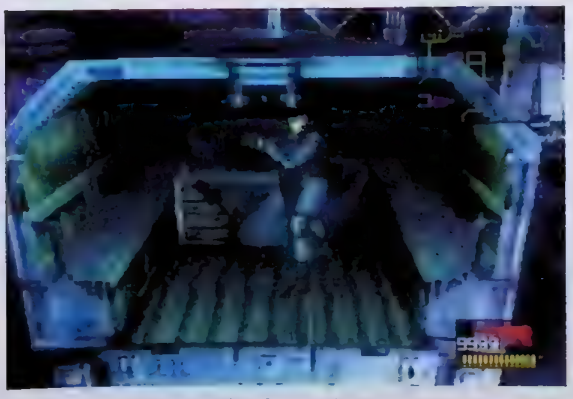
Hej Playman.
Vi har sagt det forut, men det tål att upprepas; vi på redaktionen har ingen mojlighet att påverka demoskivornas innehåll. Det ar Sony sjalva som bestämmer vad som ska vara med, och de gör sitt basta for att få med så mycket som mojligt.

Tjaba PSM!
Jag vill garna veta foljande:
❶ Vilket spel är bäst av *ISS Pro '98* och *Premier Manager '98?*
❷ Kan ni inte ha lite mer fusksidor?
The King of Tekken 3

❶ De ar två helt olika spel. *ISS Pro* '98 är bast for den som vill ha ett vanligt fotbollsspel, medan *Premier Manager '98* ar utmarkt for den som aven vill vara manager for sitt lag, kopa och salja spelare och så vidare.
❷ Vi har tyvarr inte plats for mer an de två sidor som finns i tidningen nu, men spana garna in de två nummer av PlayStation Guide som finns ute nu! Mer detaljer kan du få på sidan 86.

Tjena PSM!
Jag har inte riktigt hängt med, men:
❶ Vad ar PlayStation 2? Ar det en snabbare version som man kan göra snyggare spel till?
❷ Vet ni vem Akuma ar i *Resident Evil 2*?
❸ Är *Metal Gear Solid* så grymt roligt som det verkar vara, och ar det ungefar lika svårt som *Metal Gear* till NES?
❹ Tycker ni inte att *Resident Evil 2* var en besvikelse? Jag tycker att det var alldeles for latt!
HUNK "The Fourth Survivor"

❶ PlayStation 2 ar den allmanna beteckningen på Sonys nasta spelkonsol, men exakt vad den kommer att heta vet ingen annu. Det ryktas om att Sony kommer visa någonting nytt i vinter, men de har inte gjort några officiella uttalanden om saken annu.
❷ Den enda Akuma vi hort talas om ar den rodhariga bossen i några av Capcoms *Street Fighter*-spel.
❸ Vad vi tycker om *Metal Gear Solid*, och hur svårt det ar, kommer vi att avsloja i en framtida recension.
❹ *Resident Evil 2* var kanske inte så långt som vi hade hoppats, men varje spelminut var vard priset.



Mr Snake smyger omkring i efterlängtade *Metal Gear Solid*. Vad vi tycker om spelet avslöjar vi i ett kommande nummer.

Nintendo
NINTENDO 64
MISSION: IMPOSSIBLE™
"EXPECT THE IMPOSSIBLE"
YOUR MISSION STARTS SEPTEMBER 24TH...
...DARE YOU ACCEPT IT ?
ocean
Distributed in Scandinavia by Bergsala AB. Call 0300-509 00 for more info or visit www.nintendo-se.com
INTOGRAMES UNITED KINGDOM LIMITED
NINTENDO, NINTENDO 64 ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD

BETYGSKALAN

10	Den gyllene tian utdelas bara till de perfekta PlayStation-spelen.
9	Ett lysande litet mästerverk. Rekommenderas till alla typer av spelare.
8	Väldigt bra. Ett måste för dig som verkligen gillar spelgenren.
7	Ett bra spel, som ändå inte är helt klockrena succén.
6	Godkänt, men med en del mindre bra sidor.
5	Medel. Kan uppskattas men bör testas före köp.
4	Underkänt på en eller flera punkter. Ingenting vi rekommenderar.
3	Ganska misslyckat. Möjligtvis värt att låna ett par dagar.
2	Riktigt dåligt. Försök att hitta någonting bättre i genren.
1	Uselt och därmed inte ens värt att provspela.
0	Glöm direkt. Lyckligtvis har vi sluppit nolla något spel än så länge.

Spel Test

RECENSIONER

Formula 1 '98	46
Duke Nukem: Time to Kill	52
Pet in TV	55
MediEvil	56
Pocket Fighter	59
Bust a Groove	62
Actua Tennis	65
Tenchu	66
Future Cop: LAPD	72
Victory Boxing 2	74
Unholy War	76
The Fifth Element	78
V2000	80

[1] Det gäller att hålla koll på hastighetsmätaren så att man inte överskrider fartbegränsningen. [2] Precis som tidigare ska man dra neråt om man vill titta bakåt. [3] Bilarna är inte lika detaljerade som tidigare. [4] Le Mans. [5] Arcade Mode. [6] Det är tveksamt om de datorstyrda förarna har körkort. [7] Förarstolsperspektiv. [8] Däcken verkar okej.

Formula 1 '98

Psygnosis trampar gasen i botten för tredje gången.

Det kom oväntat, men nu har *Formula 1*-serien gjort en Williams. Från att ha legat i pole position har konceptet rasat ner till samma nivå som de tidigare bakomliggande medelmåttorna. Förra årets upplaga var en höjdare, men sedan dess verkar tiden ha stått still. *Formula 1 '98* är inte i något avseende bättre än *Formula 1 '97*.

Såväl originalet *Formula 1* som *Formula 1 '97* utvecklades av Bizarre Creations, men den här gången gick jobbet till Visual Sciences. I samma stund som beslutet fattades begick Psygnosis ett stort misstag. Trots att Visual Sciences har gjort sitt bästa lyckas de inte nå upp till samma standard som sina föregångare. Visst, det är lätt att vara efterklok, men man kan knappast låta bli att undra varför Psygnosis valde att överge ett vinnande koncept.

Ni ska nu få veta vad det är som gör oss så besvikna. Till att börja med kan vi tala om att grafiken faktiskt är sämre än både den i originalet och den i *Formula 1 '97*. Färgerna är ljusare och trots att man har använt sig av samma grafik i Simulation Mode är gnistan som tidigare fanns borta. Överraskningarnas tid är tydligen förbi. Än mindre acceptabelt är förlusten av detaljer. Jämför man startfälten i *Formula 1 '97* och ***Formula 1 '98*** **ser man tydligt hur mycket fulare bilarna har blivit. Vi överdriver inte när vi säger att flera av dem ser ut att vara hämtade från det tidiga 80-talets *Pole Position*.** Och redan i den första kurvan har man tröttnat på den tråkiga omgivningen. Inte nog med detta, upplösningen är skrämmande.

Miljöerna är inte riktigt lika fulländade som förut och man får intrycket av att motorn inte riktigt vet

SÅVÄL ORIGINALET *FORMULA 1* SOM *FORMULA 1 '97* UTVECKLADES AV BIZARRE CREATIONS, MEN DEN HÄR GÅNGEN GICK JOBBET TILL VISUAL SCIENCES.

Fyra Spelare | Minneskort Kompatibelt | Kompatibelt | Link Kompatibelt

■ UTGIVARE: Psygnosis ■ DISTRIBUTÖR: Bonnier

■ UTVECKLARE: Visual Scenes ■ SPELTYP: Racing

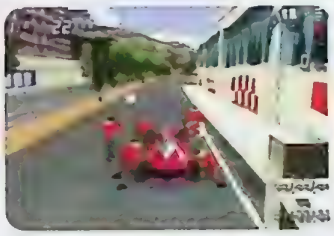
[1] Hmm... vi ligger sist. [2] Williams kämpar och sliter för att köra upp sig några placeringar. [3] Även den här gången kan man välja om bromsspåren ska synas eller inte.

hur den ska rita upp banorna. **Kollisionerna är en ganska bisarr historia där de datorstyrda bilarna uppträder osannolikt korkat. Risken för att man överhuvudtaget får uppleva en riktig smäll är dock minimal**, eftersom bilarna omedelbart teleporteras bort från varandra när de kommer i minsta närhet av att krocka. Vad beträffar depåarbetarna ska vi här nöja oss med att konstatera att de är i akut behov av assistans (se I depån för en mer utförlig rapport om deras insatser). Vi skulle kunna fortsätta att räkna upp fel en bra stund till, men koncentrerar oss nu istället på de två värsta; motståndarna och kontrollen.

En del av den körning som pågår runt omkring en är rent av upprörande. Bilarna pendlar från vänster till höger och vänder i 90° hur enkelt som helst. Det är mycket möjligt att det här är gjort avsiktligt, men resultatet känns mer som nödmanövrar än preciserade styrningar.

I DEPÅN

Vi såg verkligen fram emot att få se depåarbetarna i aktion. När man tittar på TV-sändningar av riktiga Formel 1-lopp kan man inte undgå att imponeras av hur snabbt och effektivt teamen jobbar. Vi hade förväntat oss något liknande, men blev grymt besvikna. Arbetet går segt och trögt. En annan programmeringsmiss är att man då och då kör på några av arbetarna utan att det händer någonting. Men det värsta av allt är ändå när en av killarna framför bilen bokstavligen glider åt sidan. Kusligt.



MILJÖERNA ÄR INTE RIKTIGT LIKA FULLÄNDADE SOM FÖRUT OCH MAN FÅR INTRYCKET AV ATT MOTORN INTE RIKTIGT VET HUR DEN SKA RITA UPP BANORNA.

1

2

[1] Precis som i Formula 1 '97 händer det ofta att bilarna lämnar banan. Speciellt i Arcade Mode, spelets roligaste del. [2] Till och med spelarens egen bil är odetaljerad.

Till och med de klassiska banorna har förlorat en del av sin finess. Detta beror till stor del på den skeva kontrollen. Det bästa med *Formula 1 '97* var att det kändes som om man körde på riktigt, någon sådan upplevelse är det inte tal om i årets upplaga. Inte heller det här är någonting som man medvetet har valt för att göra spelet svårare, *Formula 1 '97* var tillräckligt svårt. Det handlar snarare om en spelkontroll som inte hänger med resten av spelet. Alldeles för ofta tappar man kontrollen över bilen så att den börjar att vobbla och inte stannar förrän den hundra meter senare krashar mot ett staket. Arcade Mode är det roligaste spelsättet, men den som har spelat *Gran Turismo* och *TOCA* kräver ett riktigt bra säsongsalternativ. Och något sådant finns inte i *Formula 1 '98*.

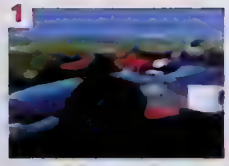
KOLLISIONERNA ÄR EN GANSKA BISARR HISTORIA DÄR DE DATORSTYRDA BILARNA UPPTRÄDER OSANNOLIKT KORKAT.

Men finns det verkligen inte något positivt att säga om det här spelet? Jovisst. Trots sina brister är *Formula 1 '98* långt ifrån den sämsta racing-titeln man kan köpa. Dessutom är det ett av endast två

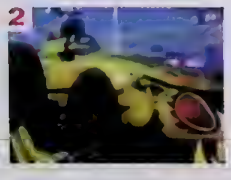
PÅ DEN GAMLA GODA TIDEN

Hur märkligt det än kan låta är *Formula 1 '98* faktiskt fulare än *Formula 1 '97*. Vi har jämfört de olika upplagornas bilar och väder så det är bara att se efter själv. Tänk dessutom på att upplösningen är försämrad.

1



2



[1] Intet är som vanligt hur väljjort som helst. [2] Om ändå grafiken i själva spelet var lika snygg som den här.

Formula 1

Inte lila alls.

Formula 1 '97

Välgjort och stämningsfullt.

Formula 1 '98

Schyssta moln, men usel upplösning.

Bättre än allt vi då hade sett.

Ännu bättre, kolla in alla detaljer.

Smaklöst. Hur gick det egentligen till?

Formula 1 '98

[1] Det här skulle ha varit snyggt för tre år sedan. [2] Vädrets makter påverkar körningen. [3] Här skiner solen. [4] Och här regnar det. [5] Vi föredrar den här vinkeln.

befintliga racingspel där man kan koppla sig med en kompis via Link-kabel och spela med split-screen (*Total Drivin'* är det andra). I det här sammanhanget ska det dock tilläggas att även *TOCA 2* kommer att innehålla detta inslag. Även om split-screen funktionen i *Formula 1 '98* är bra kan den dock inte riktigt mäta sig med den i Psygnosis egentillverkade *Newmann Haas Racing*, som för övrigt var baserat på den allra första *Formula 1*-motorn.

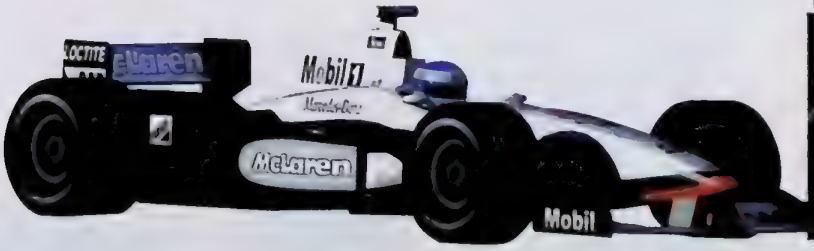
Som säljargument för 1998 års *Formula 1*-upplaga kan man framhäva det faktum att man den här gången tävlar mot datorstyrda motståndare, de 16 banorna, alla bilar, den uppdaterade informationen och alla de taktiska valmöjligheterna. I övrigt finns det inte så mycket som talar för att man ska lägga pengarna på en version som är sämre än de tidigare. När man dessutom tvingas betala mer än det dubbla finns det all anledning att tänka sig för innan man köper *Formula 1 '98*.

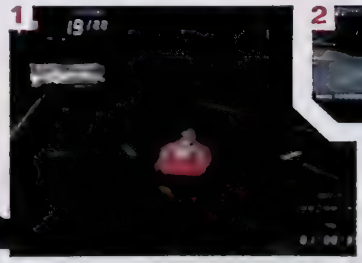
FÖRBANNAT?

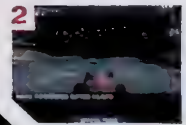
Samtidigt som de två tidigare spelen har gjort succé har de skapat problem för Psygnosis. *Formula 1* fick fina recensioner och således riktigt bra. I en månad. Ryktet om de datorstyrda förarnas brister spreds snabbt. På de längre banorna tyckte exempelvis ens lagkamrat att det var bäst att åka in i depån varje gång han kom in på ett nytt varv. Detta spolierade alla ens chanser att vinna Constructor's Championship.

***Formula 1* '97 var i stort sett ett helt felfritt spel som hade testats noggrant innan det släpptes. Trots detta blev det problem nästan direkt. Någon på något Formel 1-förbund hade sett spelet och lagt märke till att logotypen inte helt och hållet överensstämde med de gällande reglerna. Felet rättades emellertid snabbt och sedan fortsatte försäljningen i ett minst lika högt tempo som tidigare.**

ÄVEN OM SPLIT-SCREEN FUNKTIONEN I *FORMULA 1 '98* ÄR BRA KAN DEN INTE RIKTIGT MÄTA SIG MED DEN I PSYGNOSIS EGEN-TILLVERKADE *NEWMANN HAAS RACING*.







[1] Tunnel i Monaco. [2] Snyggt, men inte tillräckligt snyggt.

BETYG

- GRAFIK: Storebröderna är snyggare 6
- SPELBARHET: Kontrollen kunde ha varit bättre 6
- HÅLLBARHET: Man vinner inte allt i det första taget 8

Det är vår plikt att informera er om att årets upplaga tyvärr är den sämsta i serien. *Formula 1 '98* är inte lika fulländat som de tidigare spelen.

7 av 10

3 ÅRS GARANTI PÅ NYTT
24 TIMMARS LEVERANS
1 ÅRS GARANTI PÅ BEG.

KÖPER BYTER SÄLJER

www.spelia.se

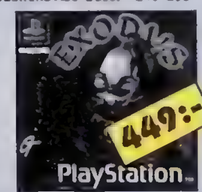
v.g se köpinfo rutan för garanti & leveransvillkor

	nytt/	beg.	/vi köper
4-4-2 Soccer	399	350	150
Actua Golf	199	150	50
Actua Golf 2	449	400	175
Actua Golf 3	399	350	150
Actua Ice Hockey	449	400	175
Actua Soccer	249	200	75
Actua Soccer 2	349	300	125
Actua Soccer 3	399	350	150
Actua S.Club Edition	449	300	125
Actua Tennis	399	350	150
Adidas Soccer	249	100	25
Adidas P. Soccer 97	199	150	50
Adidas P. Soccer 98	449	400	175
Agent Armstrong	449	400	175
Agile Warrior F-117	199	150	50
Air Combat	249	100	25
Air Combat 2	399	300	125
Air Race	449	400	175
AIV Evolution Global	399	200	75
Alien Trilogy	249	200	75
Allied General	449	400	175
All Star Tennis	449	400	175
Alone Dark-Jack is B.	349	200	75
Alundra	449	400	175
Andretti Racing	299	250	100
Aquanuts Holiday	399	250	100
Area 51	449	250	100
Ark of Time	449	400	175
Armored Core	399	350	150
Assault Rigs	99	100	25
Asterix	449	400	175
Atari Greatest Hits	449	400	175
Auto Destruct	399	300	125
Ayrton Senna Kart	399	350	150
Ayrton Senna Kart 2	449	400	175
Azure Dreams	499	450	200
Baby Universe	449	400	175
Ballblazer Champ.	299	250	100
Batman Forever	399	350	150
Batman & Robin	449	400	175
Battle Sports	199	150	50
Battle Station	299	250	100
Beast Wars	199	100	25
Bedlam	99	100	25
Big Hurt Baseball	399	350	150
Black Dawn	199	150	50
Blam! Machinehead	299	250	100
Blast Chamber	149	100	25
Blast Radius	449	400	175
Blazing Dragons	299	250	100
Bloody Roar	199	150	50
B-Movie	449	400	175
Bomberman World	399	350	150
Brahma Force	449	400	175
Break Point Tennis	199	150	50
Breath of Fire 3	399	350	150
Broken Helix	199	150	50
Broken Sword	399	300	125
Broken Sword 2	449	350	150
Brunswick Bowling	449	400	175
Bubble Bobble	399	350	150
Bubsy 3D	449	400	175
Bugriders	299	250	100
Burning Road	299	200	75
Bushido Blade	399	350	150
Bust a Move 2	249	200	75
Bust a Move 3	299	250	100
C3 Racing	449	400	175
Cardinal Syn	449	400	175
Carnage Heart	199	150	50
Casper	399	300	125
Castlevania	199	150	50
Caesars Palace	449	400	175
Cheesy	349	250	100
Chessmaster 3D	399	350	150
Chill	299	250	100
Chronicles of Sword	449	200	75
Circuit Breakers	399	250	100
City of Lost Children	299	250	100
Clock Tower	449	400	175
Colin McRae Rally	449	400	175
Colony Wars	449	250	100
Colony Wars-Veng.	479	400	175
Command & Conquer	249	200	75
Constructor	449	400	175
Contra	299	250	100
Cool Boarders	349	300	125
Cool Boarders 2	399	350	150
Courier Crisis	399	350	150
Crash Bandicoot	249	200	75
Crash Bandicoot 2	449	350	150
Crime Killer	299	250	100
Crisis City	699	550	250
Critical Depth	199	150	100
Criticom	299	150	50
Croc	249	200	75
Crow - City of Angels	449	250	100
Crusader No Remorse	199	150	50
Crypt Killer	199	150	50
Cyberia	149	100	25
Cybersled	399	200	75
Cyberspeed	149	100	25
D	349	200	75

	nytt/	beg.	/vi köper
Dark Forces	399	300	125
Darklight Conflict	149	100	25
Dark Omen	299	250	100
Darkstalkers	299	100	25
Davis Cup Tennis	299	200	75
Dead Ball Zone	399	350	150
Dead or Alive	399	350	150
Deathtrap Dungeon	449	400	175
Defcon 5	299	100	25
Descent	149	100	25
Descent 2	99	100	25
Destruction Derby	249	150	50
Destruction Derby 2	249	200	75
Devil's Deception	449	400	175
Diablo	299	250	100
Die Hard Trilogy	249	200	75
Discworld	349	200	75
Discworld 2	449	400	175
Disruptor	199	150	50
Doom	249	200	75
Dragonheart	299	100	25
Duke Nukem	299	250	100
Duke Nukem 2	449	400	175
Dynasty Warriors	299	250	100
Earthworm Jim 2	399	350	150
Einhänder	449	400	175
Eliminator	449	400	175
Epidemic	399	350	150
ESPN Extreme G.	399	350	150
ESPN Extreme G. 2	449	400	175
Everybody's Golf	449	400	175
Excalibur 2555 AD	449	150	50
Exhumed	449	300	125
Explosive Racing	449	400	175
Extreme Pinball	199	150	50
Extreme Snowbreak	449	400	175
Fade to Black	199	100	25
Fantastic Four	149	100	25
Felony 11-79	449	400	175
FIFA '96	249	100	25
FIFA '97	299	150	50
FIFA '98-Road to W.C	299	250	100
FIFA '99	449	400	175
Fifth Element	399	350	150
Fighting Force	299	250	100
Final Doom	249	200	75
Final F. Tactics	449	400	175
Final Fantasy 7	449	300	125
Fire & Klawd	399	350	150
Fluid	399	350	150
Floating Runner	399	300	125
Formula 1	249	100	25
Formula 1 97	299	250	100
Formula 1 '98	479	400	175
Formula Karts	449	400	175
Forsaken	299	250	100
Frenzy!	449	400	175
Frogger	399	350	150
Full Tilt Battle Pinball	449	400	175
Future C. LAPD 2100	429	350	150
Galaxian 3	399	250	100
Galaxy Fight	299	250	100
G-Darius	449	400	175
Gex	399	250	100
Gex 3D	449	400	175
Ghost in the Shell	399	350	150
Global Domination	479	400	175
Goalstorm	199	150	50
Goast in the Shell	399	350	150
G-Police	299	150	50
Grand Theft Auto	449	400	175
Grand Th.Aut.Lim.Ed.	499	450	200
Granstream Saga	449	400	175
Gran Turismo	449	400	175
Grid Run	299	250	175
Guilty gear	449	400	175
Gunship 2000	299	250	100
Hard Boiled	449	300	125
Hardcore 4x4	399	300	125
Heart of Darkness	449	400	175
Heavens Gate	449	400	175
Heberekes Popoitto	399	300	125
Herc's Adventure	449	400	175
Herkules	449	350	150
Hexen	449	350	150
Hi-Octane	99	100	25
Hyper Match Tennis	399	350	150
Impact Racing	299	100	25
Indy 500	449	400	175
In the Hunt	399	350	150
Incredible Hulk	399	350	150
Hugo	399	350	150
Independence Day	299	250	100
International Moto X	449	400	175
Int. S. Soccer Deluxe	449	300	125
Int. Super Soccer Pro	249	200	75
Iron & Blood	199	150	25
Ironman X/O	199	150	50
Iznogoud	449	400	175
Jersey Devil	299	250	100
Jet Rider	299	100	25
Jet Rider 2	399	350	150
Johnny Bazookatone	199	150	50

	nytt/	beg.	/vi köper
Int.Superstar S.Pro 98	499	450	200
Jonah Lomu Rugby	449	400	175
Jumping Flash	199	150	50
Jumping Flash 2	299	150	50
Jupiter Strike	199	100	25
K1 Arena Fighters	449	400	175
Kick Off	349	300	125
Kileak the Blood	299	100	25
Killer Time	449	400	175
Killing Zone	299	150	50
King of Fighters '95	449	400	175
King's Field	349	150	75
KKND	449	400	175
Klonoa	449	400	175
Knockout Kings	429	400	175
Konami Open Golf	399	300	125
Krazy Ivan	199	150	50
Kurushi	449	400	175
Kula World	399	350	150
Last Report	449	400	175
Legacy of Kain	399	200	75
Legend	449	400	175
Lemmings 3D	399	200	75
Lemmings Collection	429	350	150
Lethal Enforcers 1+2	449	400	175
Life Force Tenka	449	250	100
Little Big Adventure	399	300	125
Live Wired	449	400	175
Loaded	249	200	75
Lomax	299	250	100
Lone Soldier	349	250	100
Lost Vikings 2	199	150	50
Lost World-Jurassic	399	200	75
Lucky Luke	299	250	100
Machine Hunter	449	400	175
Madden NFL '97	249	200	75
Madden NFL '98	299	250	100
Madden NFL '99	429	350	150
Magic Carpet	299	100	25
Magic :The Gathering	449	400	175
Marvel Super Heroes	449	400	175
Mass Destruction	399	350	150
Masters of Teräs Käsi	249	200	75
Match Day 3	449	400	175
Maximum Force	299	250	100
MDK	449	300	125
Mechwarrior 2	249	200	75
Medievil	399	350	150
Medievil + CD Case	499	450	200
Men in Black	399	350	150
Megaman 8	449	400	175
Megaman Battle & C	449	400	175
Megaman Legends	449	400	175
Megaman X3	449	400	175
Megaman X4	479	400	175
Mickey's Wild Adv.	399	350	150
Midnight Run	449	400	175
Micro Machines V3	249	200	75
Monopoly	399	350	150
Monster Trucks	449	300	125
Mortal Kombat-Sub Z.	299	250	100
Mortal Kombat Trilogy	249	200	75
Mortal Kombat 3	399	150	50
Moto Racer	399	350	150
Moto Racer 2	449	400	175
Motorhead	299	250	100
Motor Mash	449	400	175
Motortoon GP 2	399	250	100
Myst	449	350	150
N 20	449	400	175
Nagano W.Olymp.'98	449	200	75
Namco Museum 1	299	250	100
Namco Museum 2	399	350	150
Namco Museum 3	399	350	150
Namco Museum 4	399	350	150
Namco Museum 5	449	400	175
Nanotek Warriors	299	250	100
Nascar '98	299	250	100
Nascar '99	420	350	150
NBA Fastbreak '98	299	250	100
NBA In the Zone	349	150	50
NBA In the Zone 2	449	250	100
NBA In The Zone '98	449	400	175
NBA Jam Extreme	149	100	25
NBA Jam T.E	299	200	75
NBA Live '96	249	150	50
NBA Live '97	299	200	75
NBA Live '98	299	250	100
NBA Live '99	429	350	150
NBA Pro '98	449	400	175
Need For Speed	249	200	75

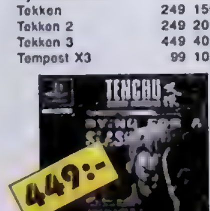
	nytt/	beg.	/vi köper
Need for Speed 2	399	250	100
Need for Speed 3	399	350	150
Newman Haas Racing	449	300	125
NFL Gameday	349	250	100
NFL Gameday '97	449	400	175
NFL Quarterback '97	199	150	50
NFL Quaterback C.'98	449	400	175
NFL Xtreme	449	400	175
NHL '97	199	100	25
NHL '98	199	150	50
NHL '99	449	400	175
NHL Breakaway '98	449	250	100
NHL Face Off	199	50	25
NHL Face Off '97	299	100	25
NHL Face Off '98	299	250	100
NHL Powerplay	399	150	50
NHL Powerplay '98	299	250	100
Nightmare Creatures	449	400	175
Ninja	479	400	175
Novastorm	299	100	25
Nuclear Strike	199	150	50
O.D.T	479	400	175
Oddworld Abe Odes.	249	200	75



	nytt/	beg.	/vi köper
Oddworld Abe's Exod.	449	400	175
Off Road Challange	449	400	175
Off World Interceptor	299	200	75
Ogre Battle	449	400	175
Olympic Games	399	250	125
Olympic Soccer	399	200	75
One	399	350	150
Only War	449	400	175
Onside Soccer	299	250	100
Overblood	199	150	50
Overboard!	449	250	100
Parappa the Rapper	399	200	75
Pax Corpus	399	300	125
Peak Performance	449	400	175
Penny Racers	449	350	150
Pete Sampras Tennis	399	350	150
Pet in TV	399	350	150
Pandemonium	249	200	75
Pandemonium 2	449	400	175
Panzer General	399	350	150
Perfect Assasin	449	400	175
Perfect Weapon	399	300	125
PGA 96	199	150	50
PGA '97	249	200	75
PGA '98	299	250	100
P[illegible] Air Extreme S.	299	250	100
Philosoma	299	100	25
Pitball	299	250	100
Pitfall 3D	299	250	100
Player Manager	449	400	175
Pocket Fighters	479	400	175
Po'Ed	399	350	150
Point Blank	399	350	150
Point Blank + pistol	799	650	300
Populus 3	449	400	175
Porsche Challenge	249	150	50
Powerboat Racing	299	250	100
Powermove Wrestling	399	350	150
Powerplay Hockey	449	400	175
Pow. Play Hockey'98	449	400	175
Powerserve	299	100	25
Power Soccer 2	299	250	100
Poy! Poy!	499	450	200
Premier Manager '98	399	350	150
Primal Rage	299	250	100
Prime Goal	399	350	150
Pro 18-World Tour Golf	479	400	175
Pro Pinball	399	350	150
Pro Pinball-Timeshock	449	400	175
Project Overkill	399	350	150
Psybadeck	479	400	175
Psychic Detective	399	250	100
Psychic Force	299	250	100
Puma Street Soccer	449	400	175
Rage Racer	249	150	50
Raging Skies	399	200	75
Raiden Project	399	250	100
Rally Cross	399	350	150
Rampage World Tour	299	150	50
Rapid Reload	299	200	75
Rapid Racer	399	350	150
Rascal	299	250	100
Rat Attack	449	400	175
Raven Project	449	300	125
Rayman	249	200	75
Ray Storm	399	350	150
Ray Tracers	449	400	175
Real Bout Fatal Fury	399	350	150

	nytt/	beg.	/vi köper
Rebel Assault 2	449	200	75
Reboot	199	150	50
Red Alert . C&C 2	449	400	175
Red Alert Retaliation	449	400	175
Reloaded	399	350	150
Resident Evil	249	200	75
Resident Evil Dir.Cut	449	300	125
Resident Evil 2	499	400	175
Return Fire	399	250	100
Revolution X	299	100	25
Ridge Racer	249	100	25
Ridge Racer Revol.	249	200	75
Riot	399	350	150
Rise 2 -Resurrection	149	100	25
Risk	399	350	150
Riven - Myst 2	399	350	150
Road Rage	449	400	175
Road Rash	249	200	75
Road Rash 3D	299	250	100
Robopit	299	250	100
Robotron X	399	250	100
Rock & Roll Racing 2	449	400	175
Rosco McQueen	399	350	150
R-Types Collection	479	400	175
Rushdown	449	400	175
Ruud Gullit Striker	449	400	175
Saga Frontier	449	400	175
Samurai Showdown 3	449	400	175
San Francisco Rush	449	400	175
Sentient	199	150	50
Sentinel Returns	499	450	200
Shadow Gunner	449	400	175
Shadow Master	449	400	175
Shellshock	399	150	50
Shockwave Assault	199	100	25
Sim City 2000	399	350	150
Skeleton Warriors	199	150	50
Skullmonkeys	449	250	100
Skull of Time	449	400	175
Slam & Jam	199	150	50
Slamscape	349	200	75
Small Soldiers	429	350	300
Smash Court Tennis	399	350	150
Snow Racer '98	299	250	100
Soccer '97	299	250	100
Soul Blade	299	250	100
Soviet Strike	249	200	75
Spacehulk V.O.T.B.A	199	150	50
Space Jam	299	150	50
Spawn the Eternal	399	350	150
Speedster	299	250	100
Spice World	249	200	75
Spider	399	300	125
Spot Goes Hollywood	399	200	75

	nytt/	beg.	/vi köper
Spyro the Dragon	429	350	150
Starblade Alpha	199	100	25
Starfighter 3000	149	100	25
Starwinder	399	350	150
Star Gladiators	299	250	100
Steel Harbringer	399	100	25
Steel Reign	299	250	100
Street Racer	299	250	100
Streetfighter Ex Plus	449	350	150
Streetfighter 2 -Movie	399	150	50
Streetfighter Alpha	299	250	100
Streetfighter Alpha 2	449	400	175
Streetfighter Collect.	499	450	200
Strike Point	449	400	175
Striker '96	149	100	25
Suikoden	449	350	150
Super Match Soccer	299	250	100
Super Pang Coll.	449	400	175
Super Puzz. Fighter 2	449	400	175
Supersonic Racers	299	250	100
Swagman	149	100	25
Syndicate Wars	299	150	50
Tekken	249	150	50
Tekken 2	249	200	75
Tekken 3	449	400	175
Tempest X3	99	100	25



	nytt/	beg.	/vi köper
Tenchu	449	400	175

	nytt/	beg.	/vi köper
Tennis Arena	449	400	
Ten Pin Alley	349	300	
Test Drive 4	399	350	
Test Drive 5	429	350	
Test Drive -Off-Road	449	400	
Test Drive 4x4	429	350	
Tetris Plus	449	400	
The Note	449	400	
Theme Hospital	299	250	
Theme Park	399	250	
Thrill Kill	449	400	
Thunderhawk 2	249	150	
Tiger Shark	449	400	
Tilt	299	250	
Time Commando	199	150	
Time Crisis	399	350	
Time Crisis + pistol	799	650	
Titan Wars	399	300	
Tobal No.1	449	150	
Toca Touring Cars	249	200	
Toca Touring Cars 2	449	400	
Tokyo Highway Battle	449	400	
Tombi	399	350	
Tomb Raider	249	200	
Tomb Raider 2	299	250	
Tomb Raider 3	449	400	
Top Gun	399	300	
Toshinden	249	100	
Toshinden 2	199	150	
Toshinden 3	399	350	
Total Drivin'	299	200	
Total Eclipse	99	100	
Total NBA 96	349	100	
Total NBA '97	449	150	
Total NBA 98	399	350	
Transport Tycoon	449	400	
Trash It	449	300	
Track & Field	249	200	
Treasures of the Deep	399	350	
True Pinball	249	200	
Tunnel B1	99	100	
Twisted Metal	399	300	
Twisted Metal 2	449	400	
Vandal Hearts	449	200	
Victory Boxing JVC	399	250	
Victory Boxing JVC 2	449	400	
Viewpoint	199	150	
Vigilante 8	449	400	
Viper	449	400	
Virtual Golf	199	150	
Virtual Open Tennis	299	250	
Virtual Pool	149	100	
VMX Racing	449	400	
Viva fotball	449	400	
V-Ball	449	400	
V-Rally	249	200	
VR Sports Baseball '97	449		
VR Sports Baseball '99	479		
War Gods	449	250	
Warcraft 2	299	250	
Warhammer	449	300	
Warhawk	399	100	
Wayne Gretzky Hockey	399		
WCW vs the World	449	400	
WCW Nitro	449	400	
Whizz	399	250	
Wild 9	449	400	
Wild Arms	449	400	
Wing Commander 3	299	150	
Wing Commander 4	399	300	
Wing Over	449	400	
Williams Arcade Coll	399	350	
Wipeout	249	100	
Wipeout 2097	249	200	
World Cup Golf	199	100	
World Cup '98	299	250	
World L. Soccer '98	299	250	
World L. Soccer '99	449	400	
Worms	249	200	
Wrecking Crew	449	400	
Wrestlemania	299	150	
VS	299	250	
WWF in Your House	399	350	
WWF Warzone	449	400	
X2	399	350	
X-Com	399	250	
X-Com 2	399	300	
X-Men	449	400	
X-Men vs Streetfight.	479	400	
Xevious 3D	399	350	
Z	449	400	
Zero Divide	299	100	
Zero Divide 2	449	400	

Sveriges överläg
största sortimen
nya & begagnad
spel

Butik
Postorder
Orderfax

måndag-fredag **11.00-18.00**

lördag **11.00-15.00**

08/150 6

dygnet runt **08/150 700**

ELIA

För kunder som besöker vår butik kostar det 50 till 150:-(beroende på lager) att byta spel inom samma prisklass.
VÄLKOMNA !

Nu maskin inkl. [illegible] handkontroll, kablar, cd-stall, demo cd och 2 års garanti.
Beg. vi Köper : 500:-, Beg. vi Säljer : 1000:-

TILLBEHÖR

BEGAGNADE SPEL:

Andretti Racing

Crash Bandicoot 2

Formula 1 97

Little Big

Loaded

Parappa the Rapper

Rage Racer

Vict

VI SÄLJER ÄVEN SPEL TILL FÖLJANDE SYSTEM:

PC · SUPER NINTENDO · MEGA DRIVE · NEO GEO · SEGA GAME GEAR · JAGUAR · DVD · GAME BOY · Nintendo

KÖP

Ring, faxa eller skicka in beställnings kupongen på de spel du önskar köpa.

BYT

1.) Skicka dina spel ihop med en lapp där du räknat ut hur mycket du får per spel & den totala summan. Se efter vad vi betalar i kolumnen längst till höger om speltiteln. (överskriften lyder: vi köper).

2.) Sätt ihop en lista på vilka spel du vill ha, samt reservtitlar ifall spelet skulle vara slut i lager. Glöm ej att skriva om du vill ha ett nytt eller begagnat spel. Om spelen du byter in är mer värda än de spel du köper, får du pengar tillbaks, glöm ej att skriva postgironr. eller bankgironr.

3.) Skriv ditt namn, adress, postnummer, telefonnummer och personnummer. Om du är under 16 år ber vi om målsmans underskrift. Spelen kommer till dig inom 3 dagar från det att vi fått ditt paket.

SÄLJ

När du säljer spel till oss gör du på samma sätt som när du byter spel,
men i detta fall får du pengar direkt.
Pengarna kommer till dig inom 1-2 veckor.

VÅR ADRESS ÄR: **SPELIA**
BOX 190 20
104 32 STOCKHOLM

KÖPINFORMATION

- Våra inköpspriser gäller per postorder.
- Alla priser är inkl. moms.
- Postavgifter tillkommer med 55:-/brev & 105:-/paket
- Ej utlösta paket debiteras med 150:-
- 3 års garanti på nytt/1 års garanti beg. (lasermaskiner=1år)(lasermaskiner=6mån.)
- Priserna gäller t.om nästa nummer av Playstation Magasinet eller t.om 15 December 1998.
- Vi reserverar oss för ev. prisändringar/tryckfel.

Många beställningskuponger som skickats till oss ha posthanteringen. Vi ber er därför att stoppa beställni i ett kuvert och skriva av svarspostrutan utanpå kuve

(Till er som beställt men inget fått: RING 08-150 600)

Fri frakt vid beställning av 3 eller fler spel

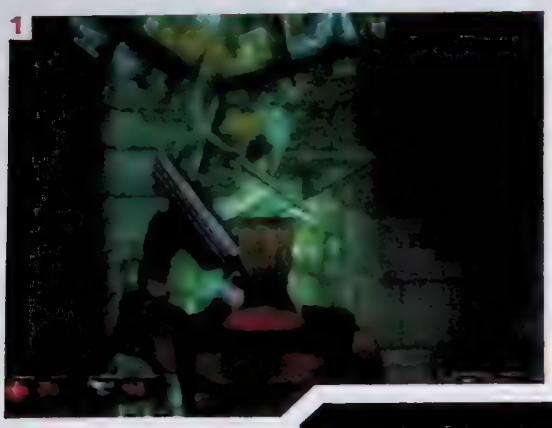
Gör din beställning & skicka in Portofritt!

(kopiera gärna denna beställningstallong & dela ut till kompisar & bekanta)

Produkt:	pris:
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	

Namn. _____
Adress. _____
Postnr. _____ Postadress: _____
Tel: _____ Målsmans sign >16år _____

Tekniska Högskolan
Valhallavägen 36



[1] I verkliga livet är det kulturlös vandalism att slå sönder mosaikfönster. Men i TV-spel är bland det roligaste man kan göra. [2-3] Interiören hos "Bootylicious" Dukes favorit strippklubb. Du kan döda kvinnorna, men hemska saker händer dig då. Istället ska du säga något snällt till dem. Vem vet, du kanske får något bra av dem?

Duke Nukem Time To Kill

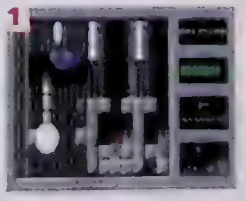
En av TV-spelshistoriens mest slitstarka figurer återvänder till PlayStation. Men den här gången vill han likna Lara så mycket att han till och med bär klänning...

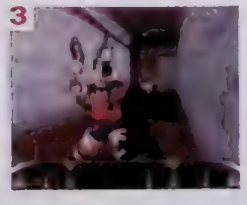
Duke Nukem har varit med ett tag. "Hertigen" i fråga är äldre än hans ansiktslyfta, plastikförbättrade yttre låter avslöja. Han är bäst ihågkommen för sin insats i *Duke Nukem*, och folk glömmer ibland bort att han medverkat i två spel innan dess: bägge två var 2D-plattformspel, släppta som shareware under den tiden plattformspelen regerade. När sen *Doom* kom blev Duke Nukem tvungen att omvärdera vilken typ av spel han skulle medverka i. Han blev 3D själv i hitspelet *Duke Nukem*. Och nu verkar det som om han sett *Tomb Raider* och vill ha en del även av den kakan.

Och nu hakar Duke Nukem återigen på det senaste inom TV-spel. Visst är han en plagiatör. Men han har alltid lyckats planka trenderna det på sitt, oftast roliga, sätt, utan att för den delen vara cutting edge.

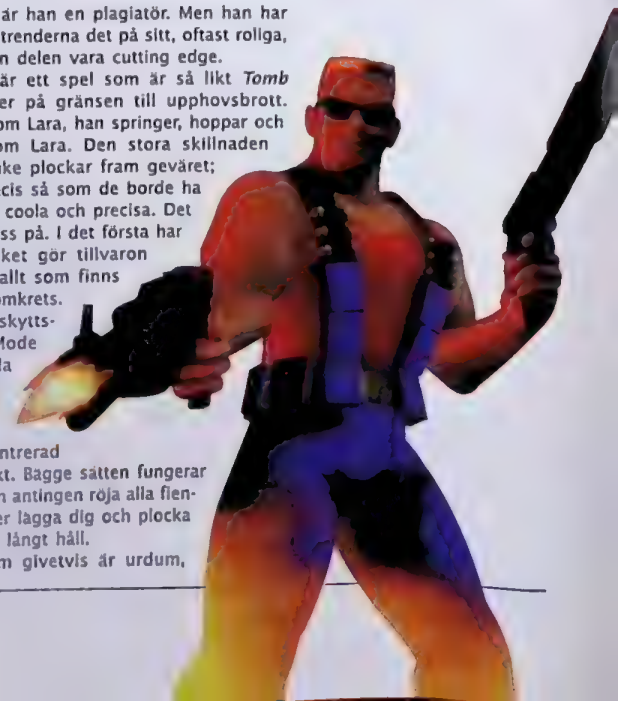
Vad vi har här är ett spel som är så likt *Tomb Raider* att det ligger på gränsen till upphovsbrott. Duke går likadant som Lara, han springer, hoppar och klättrar likadant som Lara. Den stora skillnaden kommer när the Duke plockar fram geväret; Dukes strider är precis så som de borde ha varit i *Tomb Raider*; coola och precisa. Det finns två sätt att slåss på. I det första har Duke autosikte, vilket gör tillvaron mycket osäker för allt som finns inom några meters omkrets. Det andra är kryppskyttsvarianten, Sniper Mode (fås genom att hålla inne R1). Dukes huvud blir då genomskinligt och du får en inzoomad vy centrerad på en röd laserpunkt. Bägge sätten fungerar extremt bra – du kan antingen röja alla fiender på nära håll eller lägga dig och plocka dem en efter en på långt håll.

Handlingen, som givetvis är urdum,





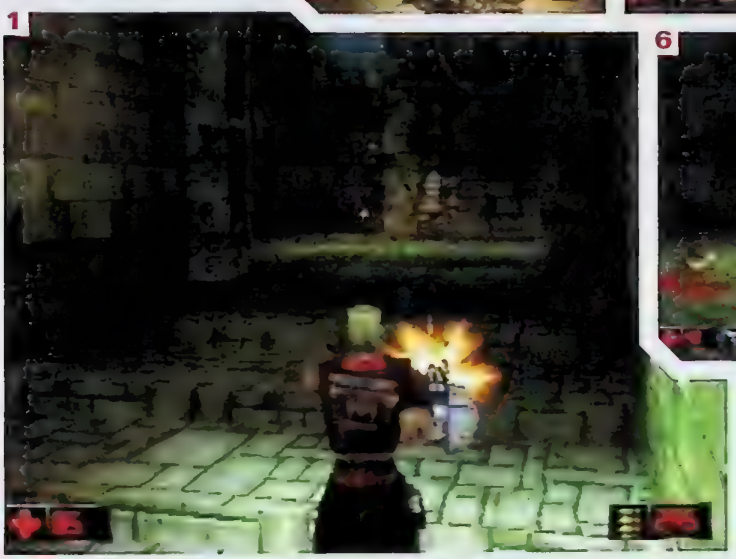
Hela familjen Nukem: [1] *Duke Nukem*, det första plattformspelet, släpptes 1991. [2] Uppföljaren byggde vidare på framgången hos ettan. [3] *Duke Nukem* i 3D var den bästa av dem och etablerade Duke som stjärna.

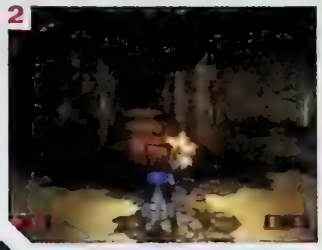


Två Spelare | Minneskort Kompatibelt | Dolby Surround

■ UTGIVARE: GT ■ DISTRIBUTÖR: Wendros

■ UTVECKLARE: N-Space ■ SPELTYP: Shoot 'em up





[1–2] Med en Gatling-kulspruta i famnen behöver du aldrig känna dig ensam. [3] Vad finns bakom det runda fönstret, månne? [4] Använd telefonen. Du kan få en trevlig överraskning. [5] Irriterande ödlor kan vandra omkring precis utom skotthåll. [6] Högre nivåer innehåller mer slaktande.

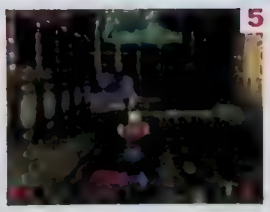
GATLINGGEVÄR, HAGELGEVÄR, FRYSSTRÅLAR, NIGHTVISION GOGGLES OCH DEN OBLIGATORISKA JETPACKEN. VANA *DUKE NUKEM*-SPELARE KOMMER ATT KÄNNA IGEN ARSENALEN.

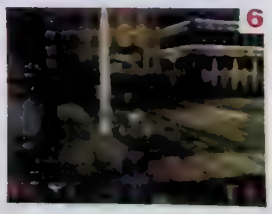
handlar om återvändande fiender från *Duke Nukem*, och framför allt L.A.R.D-snutarna. Det har nämligen gjorts några försök att stuva om i det förflutna, och Duke, som den gunslinger han är, har bestämt sig för att stoppa det. Snart finner han sig kastad genom tiden till en rad nivåer baserade på olika tidsepoker – det finns vilda västern, medeltid, romarriket och nutida miljöer att utforska.

Vana *Duke Nukem*-spelare kommer att känna igen vapen och power-ups: RPG:s, Gatlingevär, hagelgevär och frysstrålar skadar den lede fi medan pansar, medikit och biohazard-goggles (en del nivåer är giftiga) skyddar Duke. Det finns också nightvision goggles och den obligatoriska jetpacken som hjälper dig fram till hemliga delar som annars är omöjliga att nå.

Spelet har en härlig atmosfär och är en ren njutning att spela. Nivåerna är så superbt designade att du ofta sitter som på nålar och spejar in i mörkret efter extra ammunition eller power-ups. Ibland lyckas du samla ihop en helt grym arsenal av vapen som gör att du kan vandra omkring och blåsa alla du möter till de sälla jaktmarkerna. Vid andra tillfällen letar du desperat efter ett magasin till din minsta pistol. Det finns fem olika svårighetsnivåer, varje sådan gör fienden lite svårare att besegra. Med detta tillgodoses alla spelares smak.

Det finns ändå ett par mindre lyckade saker med spelet: Det lider av slowdown: när det händer för mycket på skärmen saktas spelet ned och blir ryckigt. Det finns en inställning för hastighet som råder lite bot på det här, men inte vill man börja strula med menyval när man är inbegripen i en eldstrid. Bortsett från det är det enda klagomålet att det inte finns tillräckligt många olika fiender. Efter ett tag blir man trött på alla grisar, ödlor, svävande hjärnor och istället börjar man snegla efter något annat att skjuta på.



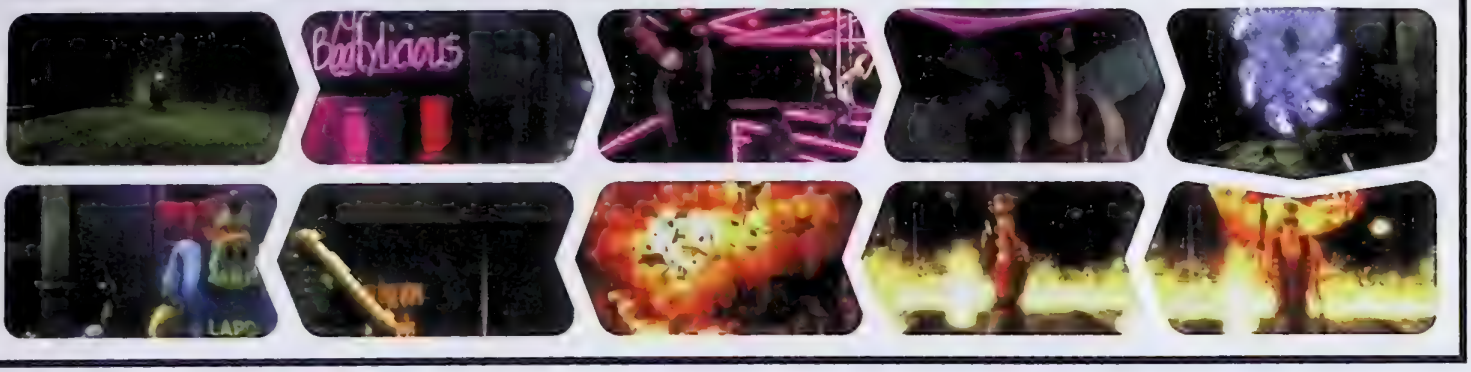


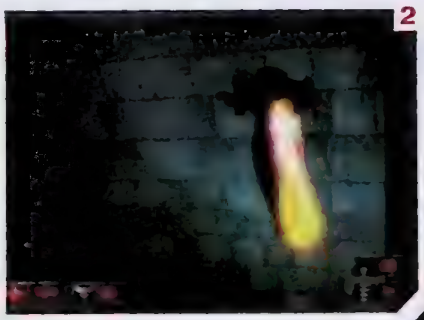
[1] Den här nivån kallas "Miner 69er". En dessbättre oöversättlig ordvits. [2] Alin är ganska smart; de här grisarna kommer ducka. [3] Jiu mindre sagt desto bättre. [4–6] Sann skjutglädje.

Duke Nukem: Time To Kill

ETT INTRO SOM HETER DUGA

Vi brukar inte skriva så mycket om alla introfilmsnuttar som görs numera – de är alla bra – men *Duke Nukem: Time To Kill* är lite speciell. Det är en blandning av lågbudgetporrfilm, våld och högkvalitativ amerikansk metal. Bäst av allt är att den gör så att man verkligen vill spela. Ungefär så här är den: Duke kör in i staden och går till Booty!icious, en stripklubb. När han är där börjar L.A.R.D-grisarna att välla in genom ett warphål. Grisarna gör det fatala misstaget att välja just den stripklubben och blir således rostade av Duke. I processen använder han en mängd olika vapen på en mängd olika sätt. Och allt är härligt synkroniserat till musiken.



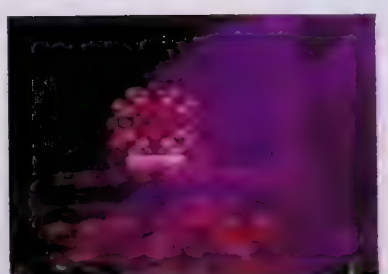


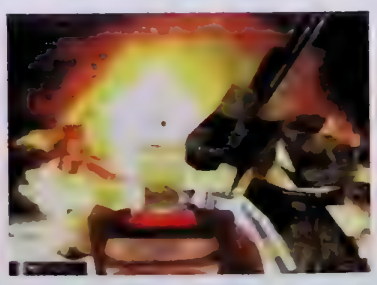
[1] Duke har äntligen kommit ut ur garderoben och bär därför klänning. [2] Duke har jetpack. Duke flyger. Duke krockar med väggen. [3] De här kan inte förstöras. Istället får du springa runt dem för att undvika lasern, tills du kommer på hur man stänger av dem.

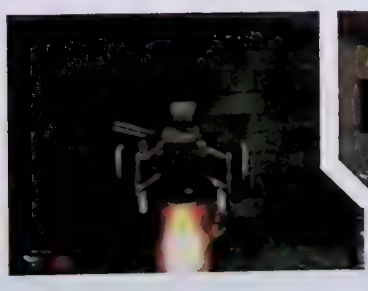
IBLAND LYCKAS DU SAMLA IHOP EN ARSENAL SOM GÖR ATT DU KAN BLÅSA ALLA DU MÖTER TILL DE SÄLLA JAKTMARKERNA, VID ANDRA TILLFÄLLEN LETAR DU DESPERAT EFTER ETT MAGASIN TILL DIN MINSTA PISTOL.

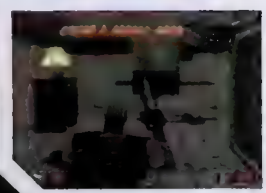
Duke Nukem: Time To Kill har inte heller samma höga kvalitet eller stämning som *Tomb Raider*.

Men det här är ändå ett jäkligt bra spel. Det är så väldesignat att det hela tiden är utmanande. Det är väldigt stort, med massvis av nivåer och hundratals hemligheter att finna. Som huvudperson finns en av TV-spelsvärldens roligaste karaktärer (som, något som alla Duke Nukem-fans kommer bli glada över, vandrar omkring och klacker vitsar – en del bra och en del gamla och dåliga) och spelet har det bästa introt den TV-spelande delen av mänskligheten någonsin har skådat.









[1] Inte är det som i *Tomb Raider*, men visst finns det stunder av skönhet och finess även i *Duke Nukem*. [2] Ha lite kul med eldkastaren. [3] Se till att utnyttja din jetpack. [4] Ser man på – ett hemligt område.

BETYG

GRAFIK:	Snygg och bra, men inte så stämningsfull *8*
SPELBARHET:	Utmärkt blandning av Doom och Tomb Raider *9*
HÅLLBARHET:	Massvis, håller att spelas om *9*

Det är inte nyskapande, det är inte ens särskilt originellt, men i *Duke Nukem: Time To Kill* får du alla klassiska TV-spelsklyschor i ett paket. En absolut fröjd att spela.

9 av 10

Minneskort Kompatibelt | En Spelare

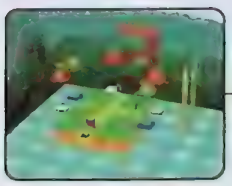
■ UTGIVARE: SCEE ■ DISTRIBUTÖR: Egmont
■ UTVECKLARE: SCEE ■ SPELTYP: Tamagotchi

Pet in TV

Visserligen kommer din *Pet in TV* inte att lämna en hög på mattan eller bita brevbäraren. Ändå påminner den här pundige gynnaren mer om ohyra än om husdjur.

[1] Ge honom en dålig uppfostran och ditt husdjur blir en värsting. [2] De här skivorna ger honom nya kläder.

Har du någonsin skrikit till din TV? Köp då Sonys Tamagochi för PlayStation och det kommer bli något både du och dina grannar tvingas att vänja er vid. Det här beror på att ditt jobb i det här spelet, till skillnad från i andra spel, *inte* är att kontrollera karaktären. Istället är du en surrogatförälder till ett robotliknande djur med egen vilja, som bara kan överleva om du lär den att försvara sig. Den här inlärningsprocessen är mer av "morot & pinne" än avancerade kalkyler då du för det mesta får sitta och besvara "ja" & "nej"-frågor om din robots uppförande i ett tappert försök att uppfostra den.



Till en början får du så lite belöning för dina mödor att du nästan tror att den lille parveln inte gör något rätt. Efter ett tag börjar den äta och aktivera kontakter efter andra eller tredje försöket. **3D-nivåerna ser löjligt enkla ut, men för ditt hjärndöda husdjur utgör de ett minfält av faror och hinder.** När du lärt dig bemästra den svåra konsten i att aktivera kontakter är det dags för exploderande golvplattor och otäckt djurliv. Att samla in AI-plattor på nivåerna ingår i spelet, men hur du samlar in dem är helt och hållet upp till dig.

Överraskande nog är detta intelligenta spel väldigt korkat vad gäller spelbarheten. Idén att lära ett virtuellt husdjur att klara sig är väl bra, men när själva inlärningen bara blir en massa "ja... nej... ja..." är något fel. Du sitter hjälplöst och ser på hur den snubblar över trubbel, sparkar på bomber, äter "magisk" svamp och sniffar på hundskit. Nyckelringstamagotchis låter dig leka med ditt husdjur, men förutom en klapp på huvudet kan du inte gora så mycket mer för att förhindra den från att hamna i problem. En del säger att det är tamagotchins styrka, men det är även dess Akilleshäl. Det finns ingen anledningen till att programmering och omdragning av hjärnceller saknas i spelet.

Det kommer säkert finnas någon förtappad själ som sitter och dreglar över PIT:s gullighet, men det är inte de som kommer att spela det och skrika sig hesa varje gång den lille idioten snubblar med huvudet före i olika faror. Här har de verkligen missat möjligheten att producera ett spel där man får dressera och lära upp en robot. Istället får man PlayStation-versionen av pottraning.

[1] Parkeringszonen är enbart för tuffa. [2] Den här datorn hjälper dig ut. [3] Konstig kaktus i öknen. [4] Ditt djur är inte starkt nog att dra upp träd.

BETYG

■ GRAFIK:	Trevliga djur, skam att nivåerna är skapade som rum 5	För svårt för barn, för tråkigt för vuxna. Enbart tamagotchifans kommer köpa det här. Delvis smart och lustigt, men inte tillräckligt.
■ SPELBARHET:	Alldeles för lite interaktion – mest för fluktare 4	
■ HÅLLBARHET:	Ditt husdjur utvecklas... långsamt 5	

5 av 10

[1–2] Det visuella i MediEvil är slående bra. Dessa pumpnissar är väldigt skrämmande. [3–4] Tipsrutor guidar dig genom spelet.

MediEvil

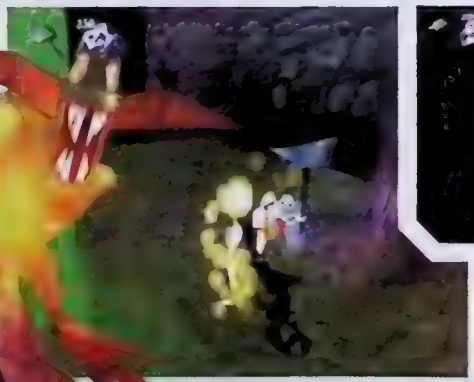
Tag ett stycke vandöd krigare och rädda den medeltida världen från en ond trollkarl.

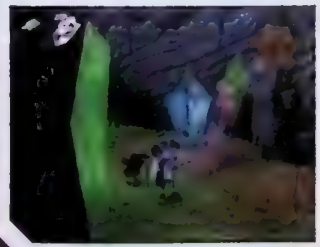
Låter som en ny 3D-plattformare från Sony...

MediEvil är en säregen brygd av många olika fantastiska ting. Att spela: det är delvis 3D-utforskande à la *Tomb Raider* och delvis plattform som *Pandemonium* (fast här i riktig 3D). Det har också en rejal klick av harlig beat 'em up inslängt som närmast för tankarna till den gamla arkadtiteln *Ghosts 'n' Goblins*. Handlingen är ganska så inspirerad av författaren Terry Pratchett (Discworld) och spelet ser väldigt mycket ut som (också även enligt tillverkarna) Tim Burton-producerade filmen A Nightmare Before Christmas.

Vad det betyder i praktiken, vilket du kan se på skärmdumparna, är ett spelupplägg som är välkant för varje PlayStation-ägare. Styrkorset styr din figur, han kan hoppa, dra i spakar samt försvara sig och anfalla. Spelet består av ett antal nivåer som måste klaras av i tur och ordning innan du får testa din styrka mot trollkarlen i spelets sista nivå.

MediEvil bjuder ofta på lysande underhållning. Du lär dig snabbt att bli en bra krigare, skjuta fiender på avstånd med din pilbåge eller kastknivar och att ta död på dem i närstrider med svärd och sköld. Striderna är snabba och enkla, tills du ställs inför ett stort antal fiender – då blir det riktigt svårt, men med lite övning och förbättringar av dina vapen kommer



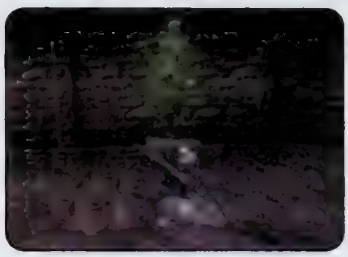


Dessa jobbiga små djur springer iväg med dina vapen om du inte ser upp – de producerar dock häftiga ljuseffekter.

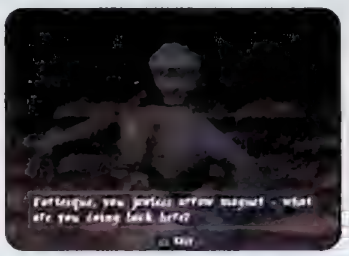
MEDIEVIL BJUDER OFTA PÅ LYSANDE UNDERHÅLLNING, BÅDE SNABBA STRIDER OCH EN HEL DEL PUSSEL. EN NIVÅ KRÄVER SÄRSKILT MYCKET TANKEVERKSAMHET FÖR ATT KLARA AV.

I ÄRANS OCH HJÄLTARNAS SAL

En av huvudelementen i *MediEvils* handling är Hall of Heroes. Denna heliga plats (en del i livet efter detta där hjältar hyllas) kan besökas i slutet av varje nivå – men bara om du slagit ihjäl tillräckligt med fiender och hittat de heliga bägarna där deras livsenergi finns lagrad. Det finns en bägare på varje nivå och ju längre du kommer i spelet desto svårare blir de att finna. I salen står en serie statyer som representerar historiens sanna hjältar. Varje gång du besöker den kommer en av de bisarra statyerna väckas till liv och ge dig ett nytt vapen som du kan använda i kampen mot den grymme Zorak (du får också höra en massa dåliga vitsar...). De tolv vapnen som finns gör verkligen skillnad för dina chanser att lyckas. Faktum är att vissa nivåer nästan är omöjliga att klara av om du inte samlat på dig en ordentlig vapenarsenal.

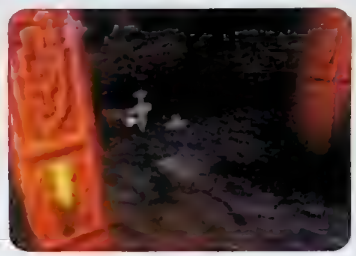


En staty i salen glöder. Vi närmar oss.

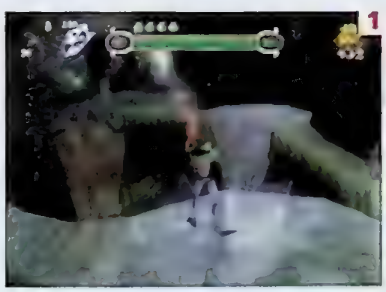


Vi får utstå dåliga skämt på en skrattretande bonnig brittisk dialekt.

Och bevittna vår egen respons på dessa lustigheter.



Hurraaa! Det var värt mödan. Nu har du fått ett stort svärd.



[1] Lägg märke till att förgrunden blir genomskinlig. [2] Elaka pumpagubben gillade inte kallt stål. [3] Hjälp! Pumpakungen i egen hög person.

du snart kunna tampas med allt. Din karaktär har en mätare med träffar högst upp på skärmen. När du blir träffad minskar den, men det finns styrkebrygder och andra saker som återställer hälsan. Spelet har en del pussel att lösa, dessa involverar oftast spakar att dra i så du får tillgång till hemliga områden. Framför allt en nivå är väldigt svår och kräver mycket tankeverksamhet för att klara av.

Det finns ytterligare ett område inom spelbarheten som måste diskuteras, och efter den trevliga hacka & hugg-avdelningen, är den lite av en besvikelse. *MediEvil* är mycket plattformsinfluerat. Vilket märks på det vanliga "hoppa från en plats till en annan" och undvika hinder. Vad som är ganska ovanligt är att man dör på en gång om man ramlar eller får en sten över sig, och istället för att livsmätaren sjunker när man står i lava kolar man bums. Det ligger tyvärr i ett 3D-spels natur att det kan vara ganska svårt att avgöra avståndet mellan två punkter man ska hoppa mellan, beroende på kameravinkeln. Med andra ord dör man ganska ofta. Det finns inte heller några omstartspunkter på nivåerna, men du har flera liv. Men tyvärr händer det alldeles för ofta att man får börja om en nivå från början med sitt absolut sista liv.

> VAD SOM ÄR GANSKA OVANLIGT ÄR ATT MAN DÖR PÅ EN GÅNG OM MAN RAMLAR ELLER FÅR EN STEN ÖVER SIG, OCH ISTÄLLET FÖR ATT LIVSMÄTAREN SJUNKER NÄR MAN STÅR I LAVA KOLAR MAN BUMS.

[1] Effekterna i spelet utnyttjas på ett lysande sätt. [2] Mätaren högst upp visar hur mycket liv och sköldkraft du har kvar.

Det finns ytterligare några småfel i *MediEvil*. Till exempel den automatiska flytande kameran som följer dig runt, den är inte ens i närheten av samma klass som den i *Tomb Raider*. Den måste alltför ofta korrigeras manuellt för att du ska se saker i rätt vinkel.

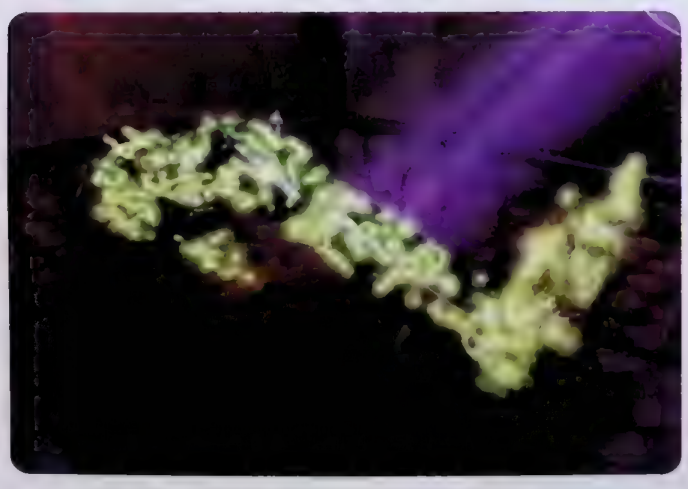
Även handlingen, som är gjord med ambitionen att sätta lite ny krydda på en traditionell hjältesaga, är inte alls så lustig som

MediEvil

[1] På nivån med pumpakungen måste du förstöra alla baljor för att väcka hans majestät.. [2-4] Du är inte ensam om ha blivit uppväckt från de döda av Zorak.

DÖDEN KLÄR DIG

Du är uppväckt från de döda av den onde Zoraks armé av gravplundrare. Du är Sir Daniel Fortesque, salig i åminnelse. Förmodligen en gång en kille med hår på både bröstet och hakan. Nu tillhör du de vandöda och har varken hår eller haka. Och bara ett öga kvar. I historieboken kan man läsa om när Zorak utgjorde ett globalt hot mot freden, men det här – som du redan vet – är en fabrikation. Kraftigt övertygad om att du inte ska förlora den här gången drar du ut i strid för att besegra honom en gång för alla.



AMBITIONEN MED HANDLINGEN ÄR ATT SÄTTA LITE NY KRYDDA PÅ EN TRADITIONELL HJÄLTESAGA. MEN DEN BYGGER FÖR MYCKET PÅ STEREOTYPA FIGURER OCH DÅLIGA SKÄMT.

det är meningen. För det mesta bygger den på stereotypa figurer och dåliga skämt.

Å andra sidan finns det en massa att rekommendera i *MediEvil*. Nivådesignen är för det mesta så bra (förutom plattforminslagen) att varje nivå känns som ett nytt spel i sig. En del av det visuella är löjligt bra och det finns massvis av händelser som är roliga för spelaren, framför allt när man upptäcker hemliga rum och nivåer.

Tyvärr är det lite för sunkigt för att vara ett toppspel, men det är definitivt ett spel värt att investera i, och förhoppningsvis säljer det tillräckligt mycket för att det ska generera en uppföljare.

BETYG

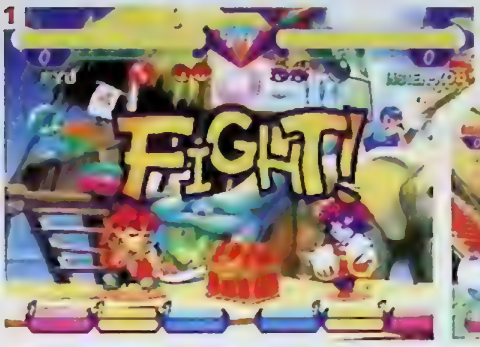
■ GRAFIK:	Tim Burton-inspirerad storhet 8	Det finns massvis av nytänkande i *MediEvil*, kanske lite för mycket. Det finns en hel del att njuta av, men också en del att irritera sig på.
■ SPELBARHET:	Jobbig och frustrerande 7	
■ HÅLLBARHET:	Räcker länge, men mycket blir omspel av nivåer 6	

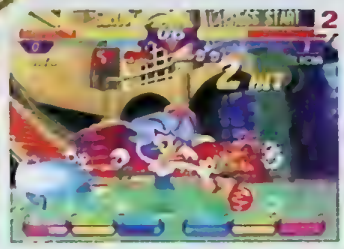
7 av 10

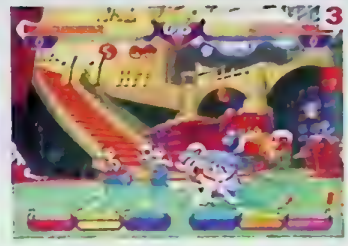
En Spelare

■ UTGIVARE: Virgin ■ DISTRIBUTÖR: Egmont

■ UTVECKLARE: Capcom ■ SPELTYP: Fighting







[1] Det gäller att lägga vantarna på innehållet i kistan utan att stryka med på kuppen. [2] Ryu vänder först andra kinden till... [3] ...och gör därefter en helomvändning. [4] Hur gick det här till?

Pocket Fighter

I Capcoms senaste fighting-spel möter vi en rad deformerade men söta ministridisar. Frågan är om de små gynnarna kan slåss?!

Street Fighter-serien verkar aldrig do ut. Bli inte förvånad om du om tio år från idag sitter och spelar den senaste tvådimensionella upplagan på någon superavancerad konsol. *Pocket Fighter* är det senaste beviset på att konceptet fortfarande håller.

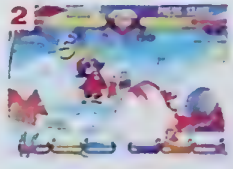
Capcom har massvis med erfarenhet av kampsportsspel innanför sitt svarta bälte. I *Pocket Fighter* har företaget använt sig av sitt gedigna kunnande och skapat suverän 2D-grafik kombinerad med förhöjd artificiell intelligens.

Kontrollsystemet är helt nytt. I de tidigare spelen använde man sig av sex stycken knappar, men i *Pocket Fighter* är det bara tre; en för sparkar, en för slag och en för power-ups. De som uppskattade det tidigare systemet tycker säkert att det här låter vansinnigt, men faktum är det att det reducerade antalet knappar inte försämrar underhållningsvärdet det minsta. Tvärtom. Det går nu att göra ännu fler special- och superattacker.

De som har spelat *Super Puzzle Fighter 2* kommer att känna igen kristalltemat. För de som inte har spelat det kan vi tala om att det handlar om *Tetris Plus*-kristaller som kommer fram när man går lös på motståndarna och fungerar som power ups. Ju fler man samlar desto starkare blir ens tre specialattacker.

I sin strävan att hela tiden övertraffa sina senaste skapelser är det väl bara en tidsfråga innan Capcom förser oss med en attack som direkt får ner energimataren till noll. *Pocket Fighter* innehåller dock inget sådant, men däremot massor av andra högljudda, blandande, kaotiska och spektakulära attacker. Om man exempelvis får in en tredje gradens power up-attack hander det ofta att karaktären i fråga byter dräkt innan han fortsätter utforandet.

Precis som de flesta *Street Fighter*-spelen är *Pocket Fighter* underhållande och välgjort. Den här versionen bör dock tilltala en bredare målgrupp än tidigare. De unga spelarna kommer säkert att uppskatta de små, tecknade kamparna och veteranerna kommer med all formodan inte kunna slita sig innan de lärt sig samtliga moves.



[1–2] Ett formligt regn av stridslystna små japanskor.

[1] Det där gjorde säkert ont. [2] Zangief ger inte upp i första taget.

BETYG

Svenska PlayStation Magasinet

■ GRAFIK: Tydlig och färgglad 7

■ SPELBARHET: Det nedbantade kontrollsystemet gör inte spelet sämre 8

■ HÅLLBARHET: Mycket kampsport för pengarna, särskilt i tvåspelarmatcher 8

I en polygonsjuk tidsålder visar Capcom återigen hur väl deras tvådimensionella *Street Fighter*-koncept håller.

8 av 10

roman empire

medieval era

DEN STÖRSTE SPELHJÄLTEN GENOM TIDERNA ÄR TILLBAKA I EN HELT NY, REVOLUTIONERANDE, TREDJE-PERSON FRAG FEST. EXKLUSIVT FÖR SONY PLAYSTATION™ SPELET SOM ÄR FÖR STORT FÖR ATT BEGRÄNSAS TILL NÅGOT ÅRHUNDRADE ÄR HÄR. KÄMPA GENOM OLIKA TIDSEPOKER MED KUNGEN AV KAMPEN MOT ALIENS.

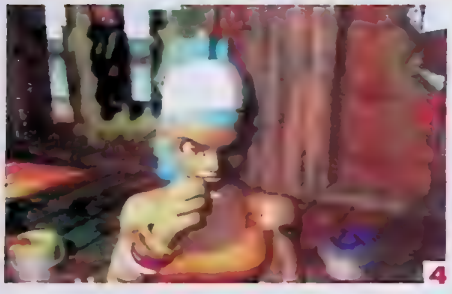
HAVE YOU GOT TIME TO KILL?

DUKE KOMMER ATT GÖRA BACON AV DE ÖKÄNDA ROMERSKA GRIS-POLISERNA. BESEGRA MEDELTIDA UTOMJORDINGAR I SKINANDE RUSTNINGAR. DUELLERA MED ALIEN-COWBOYS I VILDA VÄSTERN. OCH MERA! MYCKET MERA! EFTERSOM I VÅRT SÅVÄL SOM I ALLA ÅRHUNDRADEN FINNS ENDAST EN SANNING. EN BRA ALIEN ÄR EN DÖD ALIEN!

wild west

present day

Duke Nukem: Time To Kill ©1998 3D Realms Entertainment Inc. All rights reserved. Created by n-space Inc. Published and Distributed by GT Interactive Software Corp. "PlayStation" and PlayStation are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. GT™ is a trademark and the GT Logo® is a registered trademark of GT Interactive Software Corp. n-space and the n-space logo are trademarks of n-space Inc. All other trademarks are the property of their respective companies.



[1-2] Under en kamp växlar kameran mellan de olika individerna en kort stund. Det här är din chans att stila och vinna boogiekampen. [3] Den mäktiga Hiros utsvängda byxben har skördat ännu ett offer. [4] En flukt på en av slutscenerna.

Bust A Groove

Mad About The Boy. It's Raining Men. I Need A Man.

Alla är bra sånger, men det finns ingen plats för dem i *Bust A Groove*. Synd.

Rent generellt kan man påstå att "bust a groove" forekommer ganska så ofta i vårt samhälle. Manniskor kladda i konstiga klader ror sig konstigt under blinkande lampor i garage-liknande lokaler. Ungdomar shreddar loss till tung hiphop ute i landets alla fororter. Packade revisorer ror sig likt klumpiga rovdjur runt intet ont anande tjejer på dansgolvet. Alla gor det. Dansar.

Med detta i åtanke ar det inte sarskilt konstigt att någon anvande sin cerebrala (o)formåga till att packa ned ett av våra favoritnojen i en TV-spelskonsol. Resultatet? *Bust A Groove*. For att saga det enkelt: ett dansspel. Det ar allt. Inga nycklar att finna. Inga imps att strimla. Och ingen som helst bilkorning. Dansa eller forsvinn - dar har du konceptet. Det har ar ett ställe for rytm, inte race. Slå slapp svardet och satt på dig dina basta dansskor istallet.

ATT DANSA TILL MUSIKEN ÄR ENKELT. ALLA SOM TAGIT EN DUST MED PARAPPA THE RAPPER KOMMER SNABBT ATT KUNNA SÄTTA SIG IN I SPELET.

Flares mot flammor, här visar Heat den förlegade diskotönten var skåpet ska stå. Men åldringen har dock några sjyssta rörelser.

Forstår du? Men hur triumferar man genom mediumet dans? Tja, ungefar så har. Eller snarare "It's Like That" som de sjong i re-mixen. B-Boying [eller breakdans, som en del envisas med att kalla det] informerar om hur spelet går till. Det ar en kamp. Utan blåmarken. Minus skärsår och *sans* brutna ben. Basta dansaren vinner. Eller i danstermer: "Is down". Coolio.

Du borjar med att kasta dig in i en dansathon och får genast valja karaktar. Det ar nu saker och

[1] Frida kör stenhård Sohostil, kängor, väst och psykodeliska brallor. Hon har "Da moves", till skillnad mot systrarna Graf. [2] Gas-O firar med att låta alla ta en titt i hans slang...

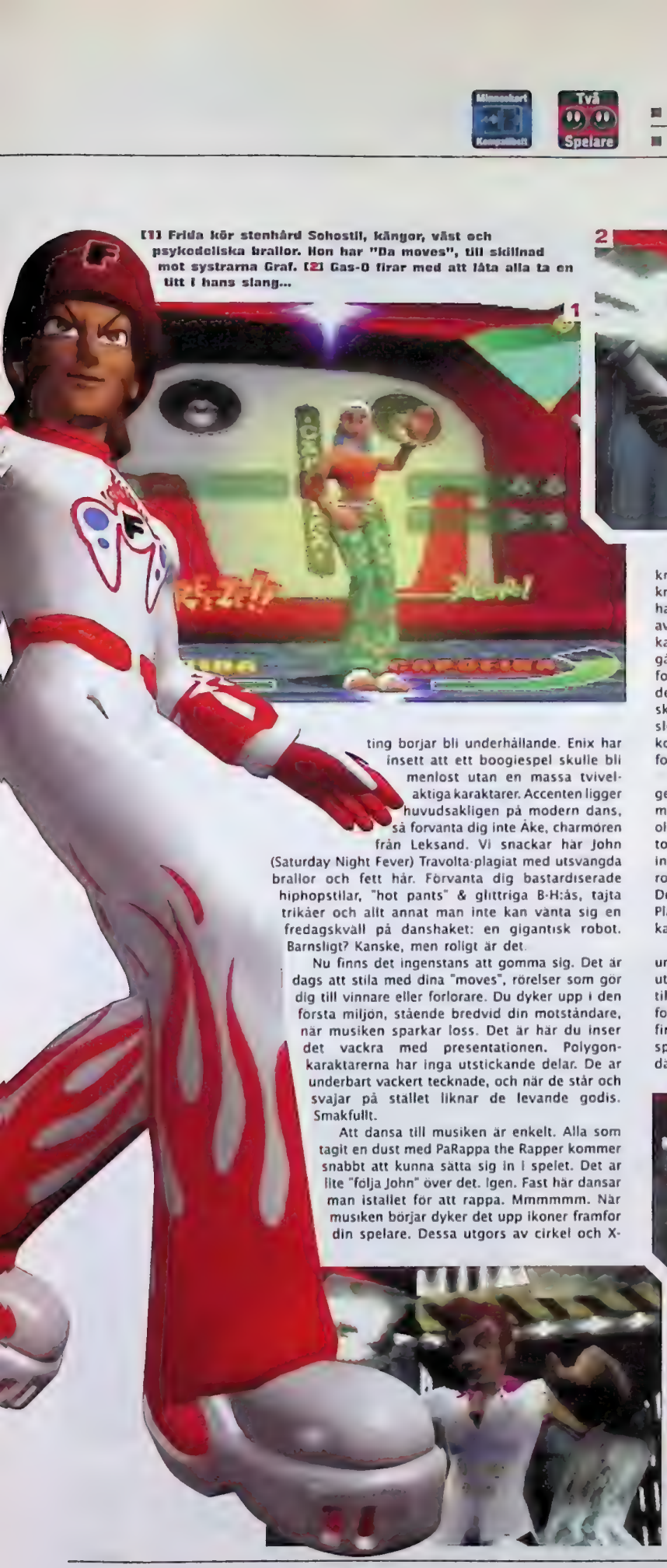
ting borjar bli underhållande. Enix har insett att ett boogiespel skulle bli menlost utan en massa tvivelaktiga karaktarer. Accenten ligger huvudsakligen på modern dans, så forvanta dig inte Åke, charmören från Leksand. Vi snackar här John (Saturday Night Fever) Travolta-plagiat med utsvangda brallor och fett hår. Förvanta dig bastardiserade hiphopstilar, "hot pants" & glittriga B-H:ås, tajta trikåer och allt annat man inte kan vänta sig en fredagskväll på danshaket: en gigantisk robot. Barnsligt? Kanske, men roligt är det.

Nu finns det ingenstans att gomma sig. Det är dags att stila med dina "moves", rörelser som gör dig till vinnare eller forlorare. Du dyker upp i den forsta miljön, stående bredvid din motståndare, när musiken sparkar loss. Det är här du inser det vackra med presentationen. Polygonkaraktarerna har inga utstickande delar. De ar underbart vackert tecknade, och när de står och svajar på stället liknar de levande godis. Smakfullt.

Att dansa till musiken är enkelt. Alla som tagit en dust med PaRappa the Rapper kommer snabbt att kunna sätta sig in i spelet. Det är lite "följa John" över det. Igen. Fast här dansar man istallet för att rappa. Mmmmmm. När musiken börjar dyker det upp ikoner framfor din spelare. Dessa utgors av cirkel och X-knappen, samt riktingspilar. Det här är de enda knapparna som behovs for att dansa. Vad som hander harnast ar att du ska trycka på cirkelknappen i slutet av varje takt. Nasta kommande blir lite svårare, den kanske inkluderar ned-pilen. Nasta, tryck nedåt två gånger och håll takten med cirkel. Det har är grunden for spelet. När du lyckats med en viss nivå dyker det upp en andra linje med kommandon, ofta ska du använda X-knappen i slutet av den. Till slut ska du exekvera ganska så avancerade kombinationer som avslutas med ett tryck for att hålla takten.

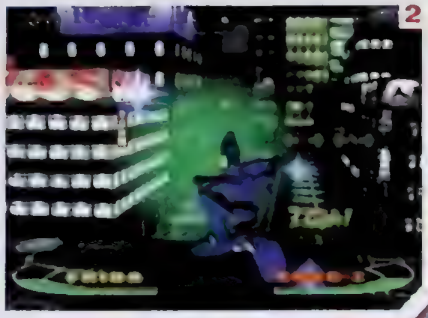
Det du lyssnar på i spelet, och gestikulerar till, är softa blandningar av olika musikstilar; disco, rap och laid back, alla med sina olika rytmer. Inte ens den mest fanatiske hiphopalskaren torde bli upprord over musiken. Den är visserligen inte av den karaktaren man spelar på en riktig rojarskiva, men inom spelets ramar är den riktig bra. Den enda tvivelaktiga låten är Hiros låt, The Natural Playboy. När sångaren bolar "my goldring is beautiful" kan man bara hoppas att han menar smycken...

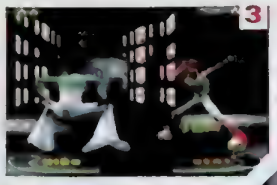
BAG:s inneboende simplicitet lindras lite av spelets underbara karaktarers hemliga små dansuppvisningar utforda efter en lyckad electric boogie och mojligheten till att stanga av onscreen-kommandona. Det har forutsatter dock att du memorerat alla rorelserna som finns i ett set. En diskutabel skicklighet med liten sporre. Så är det. Det finns aven en traningsnivå där man kan ova sin fardigheter i en saker miljo.



"Åke", av den gamla skolan, visar att det inte bara är hans kläder som sätter hjärtan i brand. Tajta brallor och en hög spark? Det måste göra ont.

Spel test





[1] Variationen bland dansmiljöerna är uppenbar här i Kittys lya. [2] Den store Robo-Z sparkar loss på taket av en byggnad. [3] Män som dansar tillsammans. Härligt. [4] Vem släppte in dem?

Enkelt. Roligt. Vågar någon säga lite tråkig?

Spelets stora problem, i ett annars övrigt jättesnyggt spel, är enkelheten. Till och med en person, som i det verkliga livet inte skulle klara av att hålla takten på dansgolvet, kommer tycka att dansa är lätt. Det här kan ju förstås ses som något positivt. Men, när en kille – med lika mycket rytmkänsla som en påse nötter som hälls ned i en soptunna – klarar att nå slutet på fjärde försöket, kan man inte direkt prata om ett spel som håller i längden. Detta kompenseras något av det fruktansvärt roliga två spelar-mode. Men återigen; hur länge håller det roliga när bägge två kommer klara det till 99%?

Bust A Groove är fullt av skratt, snygg grafik och musik som kommer fastna i hjärnan likt tuggummi fastnar under sulan på dina skor. Du kommer förmodligen dock att märka att det saknar lite djup – precis som i riktig diskodans.

[1] Tjejerna strider som aldrig förr, men går ändå oskadda ur kämpaleken. *Bust A Groove* är ett fredligt spel. [2] Den dolda karaktären Burger Dog skakar loss på dansgolvet. [3] Det är livsviktigt att trycka på rätt knappar i början av en duell.

BETYG

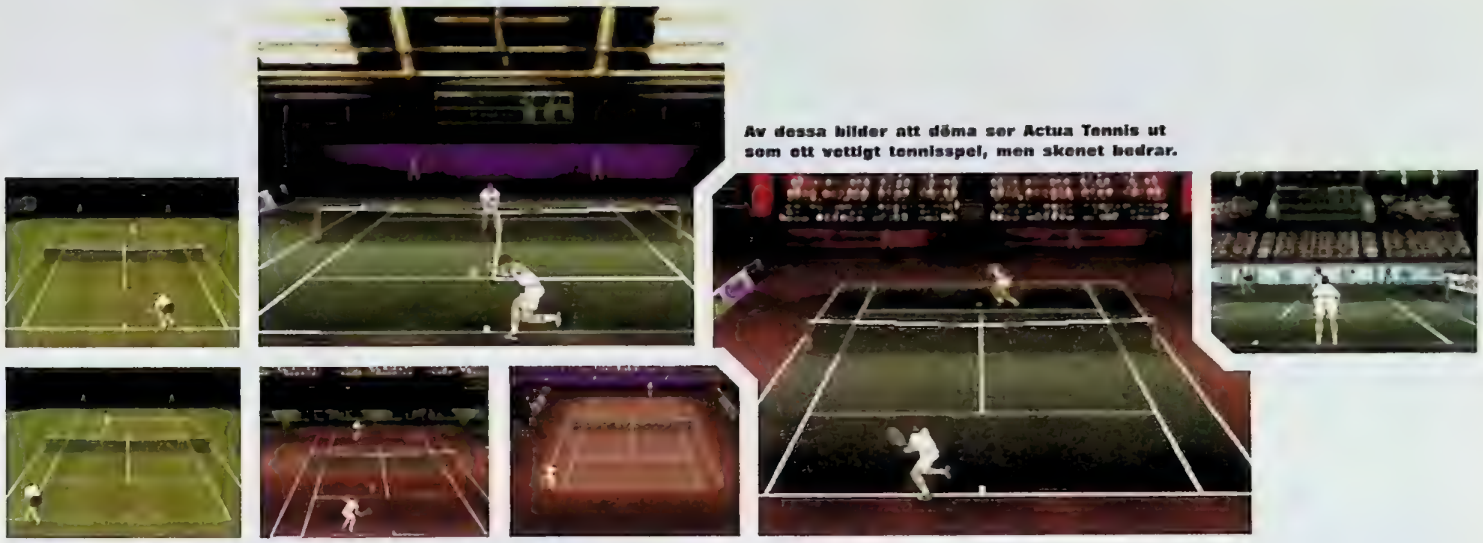
■ GRAFIK:	Snudd på ätbart. Snyggt och smidigt	9
■ SPELBARHET:	Hysteriskt roligt. Borde tilltala alla	6
■ HÅLLBARHET:	Lätt att slå. Tvåspelarmode gör det lite bättre	7

Bust a Groove är en fest för ögat och faktiskt riktigt roligt att spela, men bitvis lite för enformigt.

8 av 10

MULTI-TAP Kompatibelt | Minneskort Kompatibelt | En Spelare

■ UTGIVARE: Gremlin ■ DISTRIBUTÖR: Bonnier
■ UTVECKLARE: Gremlin ■ SPELTYP: Sport



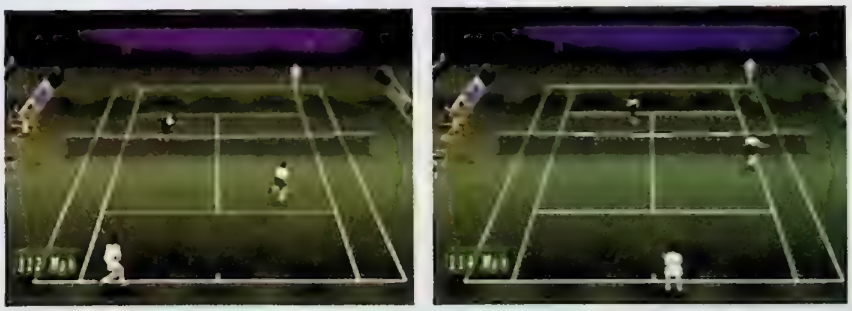
Av dessa bilder att döma ser Actua Tennis ut som ett vettigt tennisspel, men skenet bedrar.

Actua Tennis

Hur mycket har egentligen hänt sedan den tid då spelarna bestod av två vita streck och bollen var en blippande fyrkant?

Tennisspelet *Pong* var ett av de allra första dataspelen som gjordes. Med tanke på PlayStations kapacitet är det väl därför inte för mycket begärt att någon efter alla dessa år av spelutvecklande ska kunna göra ett riktigt bra tennisspel. TV-spelshistorien är emellertid full av misslyckade försök, *Actua Tennis* är det senaste.

Det börjar lovande med tredimensionellt upplägg och motion capture-animerade spelare, men sedan tar det roliga slut. Själva spelandet har ingenting med tennis att göra. Spelarna orkar knappt slå bollen över nät, men kan däremot utan några som helst problem springa i kapp en smash. Orealistiskt och frustrerande.

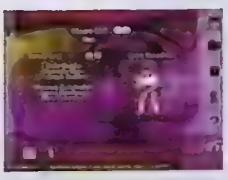


De entusiastiska bollkallarna är det bästa med det här spelet.

Spelkänslan och kontrollen är en ganska sorglig historia. Slagen i sig är det inget fel på, det går att göra underskruvar, överskruvar, lobbar, smashar och så vidare, men lyckas man vinna en boll beror det snarare på tur än skicklighet. Oftast handlar det om att motståndaren gör ett misstag. Antalet passerslag och preciserade smashar per match är inte särskilt stort.

Det allra sämsta med Actua Tennis är dock att det är så tråkigt. Spelar man tillräckligt länge för att hinna lära sig behärska de mest elementära grundslagen blir det lite roligare, men den där beroendeframkallande känslan som vi vant oss vid från andra sport-titlar uteblir.

Trots alla dessa brister har *Actua Tennis* potential. Tanken var god, men någonstans på vägen till färdigställandet gick det fel. Om Gremlin bestämmer sig för att göra en uppföljare är det inte alls otänkbart att de lyckas prestera någonting riktigt bra, men det här spelet lär knappast gå till historien. Namcos *Smash Court Tennis* är fortfarande det överlägset bästa tennisspelet till PlayStation.



Så här ser intromenyn ut.

BETYG

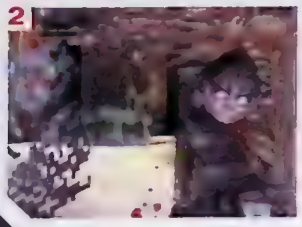
■ GRAFIK: Hyfsade sprites, men usel animation 5
■ SPELBARHET: Klumpigt och tråkigt 4
■ HÅLLBARHET: Massor av valmöjligheter 6

Det här kunde ha blivit den bästa tennissimulatorn hittills, men något gick snett. Det mer arkadartade *Smash Court Tennis* är mycket roligare.

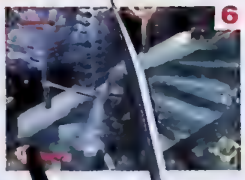
5 av 10

Tenchu

Activisions rival till Ninja tar oss tillbaka till en era av ära, blodstänk och taskigt synkade läpprörelser...



[1] Gå stolt, gå lugnt och bär ett stort blodigt svärd. [2] STORA LÄSKIGA MONSTER!!! AAAAAARRRRRRRRRRRRRRRGGGGGGGGGGHHHHHHHH!!!!!!! [3] Åt svärd eller eld – det spelar ingen större roll i det långa loppet. [4–6] "Nu är det jul igen/och det finns alla skäl till att vara rädd..."



Det finns tillfallen då inget slår en sjysst karaterulle. Dåligt dubbad, massvis av klichéer ("kung-fu in brain. Not fists..."), massvis av skurkar som skrattar gällt åt andras misslyckanden och en hjälte som sparkar musten ur horder av anfallande – de anfaller alltid parvis, det ser nämligen bättre ut – fiender. *Tenchu* är en fin liten tribut och alternativ till dessa typer av filmer, alla klichéer finns med – vilket gör spelet riktigt underhållande.

Ninjorna, Rikimaru och Ayame, är i anställning hos den respekterade overlorden Matsunoshin Gohda. När det feodala Japan slits sönder av laglösa grupper börjar Gohda frukta för sitt liv och skickar ut våra hjältar på en serie uppdrag som går ut på att tillintetgora eventuella planer på att anda hans liv. Under spelets gång släpper paret in oss i deras innersta tankar, med fantastiskt sunkig dialog avslöjar de hur mycket de avskyr den vedervärdige fienden innan de reducerar dem till lösa reservdelar.

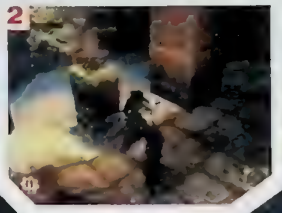
Vid en första titt verkar *Tenchus* mörka gator och familjära attacker likna dem hos Kalistos *Nightmare Creatures*. Spelet har samma tredjepersonvy då kameran följer efter Ninjan, vars omgivning färgas röd av allt blod. Om man fortsätter jämförelserna är huvudkaraktärernas grafik lika kantig som *Nightmares* pinnviftande hjältar, och valskärmen är mer eller mindre identisk. Som tur är slutar likheterna här och där *Nightmares* nästan såg lite sjaskigt ut har *Tenchu* ett grovhyvlat utseende som faktiskt passar spelet.

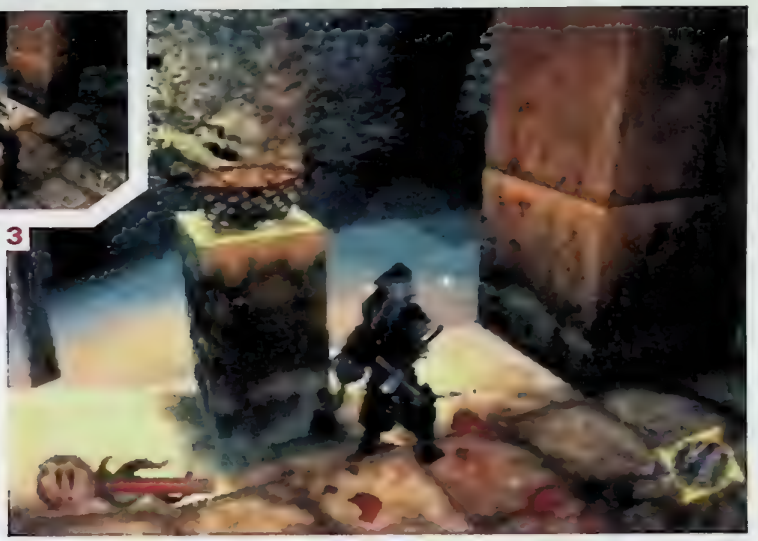
En av anledningarna till att *Tenchu* lyckas där *Nightmare Creatures* misslyckades är att det erbjuder så mycket variation. Det utnyttjar verkligen varje scenario till fullo, och utvecklarna har verkligen lagt manken till att Ninjorna är trogna sitt credo – de ljudlösa lönnmördarna. Visst är det möjligt att springa i full fart och hacka upp fienden likt Aspegren hackar en lök, men man vinner mer på att smyga upp på dem och ta dem med överraskning. På så vis utnyttjas spelets mörka sida, där spelarna kan smita in och ut i skuggorna, eller t.o.m. klättra över taken för att överraska sina motståndare - och, komiskt nog, det finns en liten barometer som avslöjar hur överraskade de blev. En rad ikoner dyker upp i det nedre vänstra hörnet när en fiende

EN AV ANLEDNINGARNA TILL ATT *TENCHU* LYCKAS DÄR *NIGHTMARE CREATURES* MISSLYCKADES ÄR ATT DET ERBJUDER SÅ MYCKET VARIATION

■ UTGIVARE: Activision ■ DISTRIBUTÖR: Egmont
■ UTVECKLARE: Sony Music ■ SPELTYP: Action

[1] Snön faller, blodet sprutar och Ninjans segrar igen. Hurra! [2] Visst är det blodigt, men *Tenchu* innehåller också superfin grafik. [3] Titta hur det där golvet ser ut! Into ens Ajax får fläckarna ur det där.

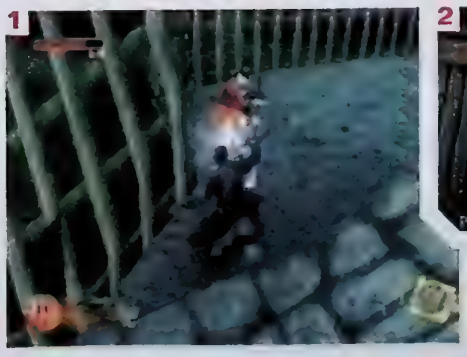




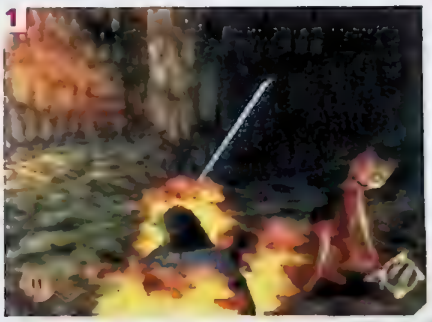
KAMPSEKVENSERNA ÄR UPPENBARLIGEN DET VIKTIGASTE I *TENCHU* OCH DE FUNGERAR RIKTIG BRA.

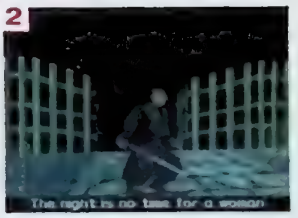
är i närheten. De är allt från frågetecken, om de tror att någon är i närheten, till ett par utropstecken när de definitivt blivit övertygade. Om du anfaller dem när de är oförberedda räcker det oftast med ett hugg för att fälla dem, men om de är kapabla att slåss tillbaka kommer en riktig kamp att börja - och deras skrik kan dra till sig förstärkningar.

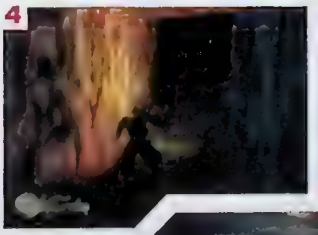
Kampsekvenserna är uppenbarligen det viktigaste i *Tenchu* och de fungerar riktig bra. Både Rikimaru och Ayame har distinkt olika stridsstilar och då en strid oftast går ut att trycka på fyrkantsknappen har man ändå förvånansvärt mycket kontroll. Det är möjligt att döda en fiende med ett välriktat hugg (mycket ninja...) genom att bestämma höjden på hugget med hjälp av joypaden. Preventiva medel är bättre än botemedel: ninjaparet har också tillgång till kaststjärnor och granater (inte så mycket ninja...) för fiender utom räckhåll. Men fienderna har tillräckligt mycket intelligens för att slänga sig åt sidan och rulla bort från vapnen. Det finns ställen där spelet lyfter till oanade höjder när filmer visas på hjältarna då de svingar sig upp på små kärror, eller backas in i ett hörn. Allting är väldigt lyckat, och striderna utnyttjar scenariorna väldigt väl. *Tenchu* börjar bli lite mer än ett vanligt kampspel: en spelupplevelse utöver det vanliga - åtminstone för ett tag. Det är svårt att låta bli att le när Rikimaru tränger upp en kille i ett hörn och informerar honom om att det är dags att dö. De dåligt



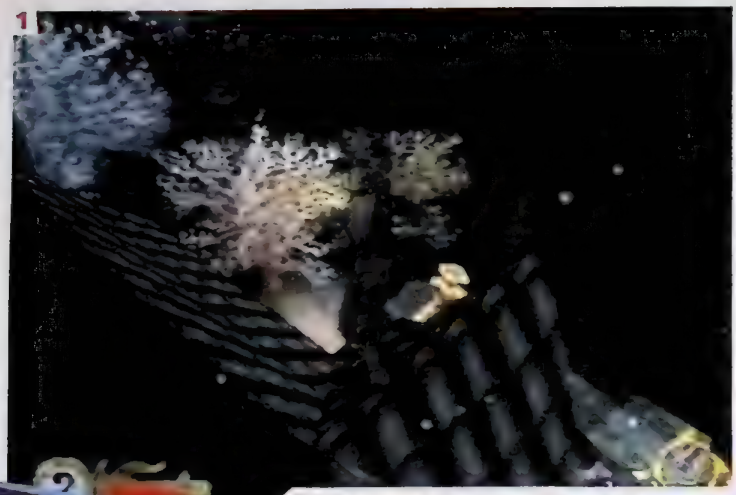
[1] Blixtrande svärdslidningar. Är det här Orientens mystik? [2] "Var snäll och stanna precis där du är".





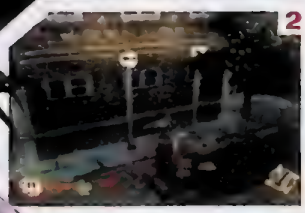


[1] Det är bäst att akta sig när den här lille pyromanen kommer smygande. [2] Och jämställdheten då? [3] Mörkt och läskigt... [4] Enligt energistapeln har den här ninjan inte länge kvar att leva. [5] Ayame hugger till.



SÅ DU VILL BLI EN NINJA?

- Ninjutsi började som en "filosofi till livet" bland grupper av krigarmunkar som levde i de japanska regionerna Iga och Koga.
- Med sina kunskaper om naturen och okonventionella taktik användes ninjor som spioner under 1100-talet av Japanska samurajer. Till en början användes de till att samla information, stjäla material och assistera under nattliga attacker.
- Det var inte förrän på 1700-talet som ninjan började glorifieras i böcker och pjäser – där deras smygande krigsföring överdrevs så att de framstod som en slags supermänniskor.
- Deras favoritvapen var katanan (ett långt, tunnbladigt svärd) och kaststjärnor – bägge två är ypperliga för tysta attacker.
- Vissa ninjutsis specialiserade sig i "Death Touch", en perverterad form av akupunktur där man letade efter de mest dödliga punkterna på kroppen. Framför allt koncentrerade man sig på nerviknutar och blodcirkulationen och kunde döda på ett par sekunder.
- Ninjutsins filosofi är "upptäckandet och utnyttjandet av sin naturliga förmåga som människa". Tydligen.



dubbade amerikanska rösterna gör B-filmskänslan total.

Men vi har tyvärr inte bara goda nyheter. Activision har försökt att ta bort alla fel som fanns i den japanska koden, men PAL-versionen har ändå några allvarliga brister. De många mörka nivåerna fungerar bra medan spelaren håller sig på gator eller i gränder, men så fort det bär av upp på taken blir grafiken alldeles för mörk. Det är nästintill omöjligt att se vad som finns på marken, och man missar lätt sina mål. Programmeringen innehåller även andra brister, som till exempel att ninjorna ofta har svårt att vända sig åt rätt håll för att mota sina fiender. Det kostar värdefull energi och det är mycket irriterande.

Dessa onödiga brister förstör ofta den annars så lyckade spelkänslan. Den hemlighetsfulla och spännande känslan av att smyga runt i gränderna och i tystnad ge sig på sina fiender går i samma stil som känslan i Metal Gear Solid, men i Tenchu fungerar den inte lika bra. Kontrollen är helt enkelt för dålig.

Det här spelet har många trevliga kvaliteter. Här finns mystiska scenerier, underbart pretentiös ninja-dialog och en tjock atmosfär, och det mesta mer välgjort än i andra PlayStation-spel på samma tema. Men i slutändan är *Tenchu* inte det välgjorda fightingspel vi hade hoppats att det skulle vara, utan en lika ytlig produkt som de B-filmer som utvecklarna hämtat sin inspiration ifrån.

DE MÅNGA MÖRKA NIVÅERNA FUNGERAR BRA MEDAN SPELAREN HÅLLER SIG PÅ GATOR ELLER I GRÄNDER, MEN SÅ FORT DET BÄR AV UPP PÅ TAKEN BLIR GRAFIKEN ALLDELES FÖR MÖRK.

[1-2] Från taknivå är det lättare att hoppa på sina fiender. [3-4] Marilyn Manson extraknäcker som bi-rollsinnehavare i ninja-spel. [5] Så mycket blod! Akira Kurosawa hade varit stolt.

BETYG

GRAFIK:	Grov och oslipad, men den fungerar *6*
SPELBARHET:	Det finns mer än vad man ser *8*
HÅLLBARHET:	Varierad och tillräckligt utmanande *8*

"Du har potential, unge *Tenchu*, för dina rötter kommer ur ninjans. Men du försöker springa innan du kan gå. Eller vända dig om..."

7 av 10

SUPER PLAY

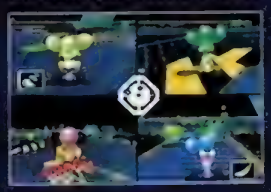
N64 GUIDE

100 SIDOR — 100% NINTENDO

NUMMER 1 1998 PRIS 59 KRONOR

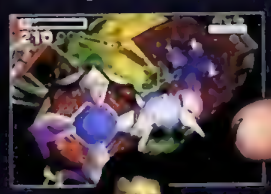
Mario Kart 64

Bli bäst på Battle Mode



Lylat Wars

Rädda galaxen



Goldeneye 007

Vinn varje Deathmatch

TIDSAM 0701-01 01

7 388070 105904

Banjo-Kazooie

Hitta alla pusselbitar, honungskakor, jinjos, mynt och extraliv. Den kompletta guiden till årets största plattformsäventyr.

Forsaken

Quake 64

Extreme G

Yoshi's Story

Pilotwings 64

Mystical Ninja

Ny guidetidning.

Första numret ute nu.

GAMESHOP POSTORDER

Norrgatan 10 - 432 41 Varberg - Fax 0340-67 89 80

Telefon 0340-67 88 80

NHL 99

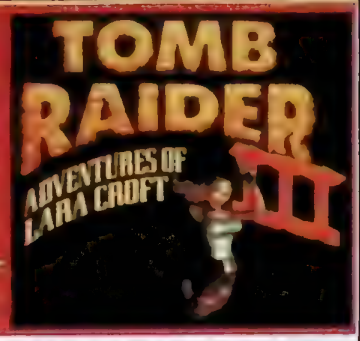
449:-

NHL 99 + 4 PLAYER MULTITAP

NHL 99 + 699:-

Tomb Raider III

RING!



TOMB RAIDER III HAR EN MYCKET MERA ICKE-LINJÄR FRAMTONING ÄN LARA'S TIDIGARE ÄVENTYR LARA KOMMER ÅTER IGEN ATT RESA RUNT I VÄRLDEN FRÅN SYDPOLEN TILL SÖDERHAVETS ÖAR

FIFA 99

449:-

FIFA 99 + 4 PLAYER MULTITAP

FIFA 99 + 699:-

SPECIALERBJUDANDE

DUKE NUKE 'EM
+
DUKE NUKE 'EM
+
LINK KABEL

399:-

LAGERRENSNING

Fighting Force 149:-

PGA Tour 98 249:-

Auto Destruct 149:-

Parappa the Rapper 199:-

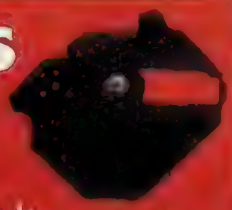
War Games 249:-

ReBoot 149:-

ULTIMAT FUSKVERKTYG
KLARAR ALLA
ACTION REPLAY
OCH GAMESHARK
KODER

349:-

Lins



Byt ut din slitna lins 349:-

Soundtrack

Vi har nu soundtrack till mängder av spel!!

Ring för lista!

Lyssna åter en gång till alla de oförglömliga melodierna. 4CD av fantastisk musik!

499:-

DREAMCAST

Processor
200MHz - 360 MIPS - 800+ MBytes/second bus

Grafik
3 miljoner polygoner/sekund
(PSX 300 000 polygoner/sek. - N64 160 000 polygoner/sek.)

Minne
16 MB main RAM - 8 MB video RAM - 2 MB sound RAM
(PSX 2 MB MAIN RAM) - (N64 4 MB MAIN RAM)

Modem
33.6Kbytes / Sekund (Går att uppgradera)

CD
1 Gigabyte CD-skivor - 12x CD spelare

ALLT DETTA INGÅR:
220 V CE-märkt strömtransformator
1 Handkontroll
33.6kbytes modem
Scartkabel
1 års garanti & Volfrått spel!

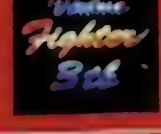
3995:-

SLÄPPS OFFICIELLT I USA & EUROPA SEPTEMBER 99

SPEL TILL DREAMCAST

SONIC ADVENTURE™

SEGA RALLY 2
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP



649:-/st

GAMESHOP POSTORDER

Norrgatan 10 - 432 41 Varberg - Fax 0340-67 89 80

Telefon 0340-67 88 80

Brave Fencer Musashi
439:-

EXKLUSIV SAMLAR CD MED SPELBART DEMO PÅ FINAL FANTASY 8

HJÄLTEN MUSASHI SPRINGER, HOPPAR, SLÅSS OCH LÖSER PUSSEL I SIN STORA FÄRGFYLLDA 3D VÄRLD
UTMANA FARLIGA MONSTER, ELLER ANVÄND SPELETS UNIKA LÄROSYSTEM FÖR ATT BEMÄSTRA DINA FIENDERS TEKNIKER

Metal Gear Solid
439:-

REALTIDS 3D GRAFIK SOM TILLÅTER DIG ATT BLI INBLANDAD I HÄNDELSERNA SOM ALDRIG TIDIGARE
EN SPÄNNANDE SPION-ACTION THRILLER
1998 ÅRS BÄSTA SPEL !!!

Metal Gear Solid + Officiell T-Shirt
549:-

Officiell MGS T-Shirt
149:-

Bushido Blade 2
439:-

PLAYSTATIONS MEST REALISTISKA FIGHTINGSPEL ÄR NU ÄNNU BÄTTRE !!
18 OLIKA KARAKTÄRER, MÅNGA OLIKA ARENOR.
MYCKET MER ÄN BARA EN UPPFÖLJARE.

Xeno Gears
439:-

ETT FUTURISTISKT SCIENCE FICTION ÄVENTYR
UTSÖKT STORYLINE, BLÄNDANDE GRAFIK OCH INNOVATIVT STRIDSSYSTEM OCH ÖVER 60 TIMMAR AV SPEL HAR GJORT DETTA TILL EN STOR HIT I JAPAN.

Parasite Eve
439:-

SQUARESOFTS NYA MÄSTERVERK, SNYGGARE ÄN FF 7!
ETT FANTASTISKT ACTION / ÄVENTYRS RPG.
DEMO PÅ FINAL FANTASY 8, BUSHIDO BLADE 2, BRAVE FENCER MUSASHIDEN OCH XENOGEARS.

Rival Schools
439:-

CAPCOMS FÖRSÖKER SIG PÅ ETT NYTT POLYGON-FIGHTINGSPEL OCH LYCKAS ÄN EN GÅNG I VARIATION AV STRIDSSYSTEMET FRÅN X-MEN VS STREETFIGHTER

Clock Tower 2
439:-

DU ÄR YU, EN UNG SKOLFLICKA SOM HAR BLIVIT BESATT AV EN ANDE
DITT MÅL ÄR ATT TILLSAMMANS MED ANDEN LÖSA MYSTERIER OCH HEMSKA MORD

Brigandine
439:-

ÄNNU ETT LYSANDE STRATEGI RPG FRÅN ATLUS
IMPONERANDE 3D POLYGONSTRIDER
HINDRA DEN ONDE KEJSAREN FRÅN ATT FÖRSTÖRA KONTINENTEN FORSENA I ETT FULLSKALIGT KRIG

Deception 2
439:-

Uppföljaren till fjolårets kulthit
ATT VARA OND HAR ALDRIG KÄNTS BÄTTRE

Tales of Destiny
439:-

DU ÄR EN ÄVENTYRARE SOM SÖKER EFTER MAGISKA SVÄRD. DITT SÖKANDE KOMMER ATT AVGÖRA DITT OCH VÄRLDENS ÖDE. UPPFÖLJAREN TILL TALES OF PHANTASIA KOMMER INTE ATT GÖRA DIG BESVIKEN

Tenchu
439:-

BLI ERKÄND SOM NINJA GENOM ATT UTFÖRA UPPDRAG SOM KRÄVER SMYGANDE, STRATEGI OCH VAPENFÄRDIGHETER

www.gameshop.nu

Västsveriges största sortiment av:

GAMES WORKSHOP

Beställning före 17.00. 24h leverans

Under 15 år? Skicka skriftlig beställning med förälders underskrift

Ordinarie fraktavgift debiteras med 149:-

Vid order tillkommer postens avgifter

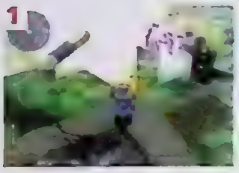
USA Flagg (ökar fraktavgift)
Kräver Amerikansk eller ombyggd Playstation

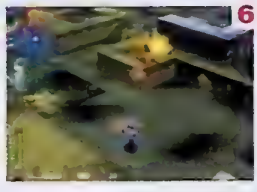
Svensk Flagg
Fungerar på Svensk Playstation

SVERIGES SNABBASTE SERVICE PÅ USA / JAPAN SPEL

Future Cop: LAPD

Ännu ett murrigt shoot 'em up i en framtida stadsmiljö. Lyckas Electronic Arts göra något nytt av den slitna cyberpunkgenren?





[1] Eld överallt då en generator får gott. [2] Spräng två kanontorn på en gång. [3] Fruktbart samarbete i parkeringshuset. [4] Smart att skjuta sönder fienden på avstånd. [5] *Future Cop: LAPD:s* superba kontroll gör det lätt att springa i korridorer. [6] Ännu en explosion. *Future Cop: LAPD* är ett spel för oss som gillar materiell förödelse.

Hur kommer det sig att alla spel som utspelar sig i en nära framtid alltid går ut på att bekämpa påtända psykopater i sönderbombade postapokalyptiska miljöer? Tja, för att realistiska skurkar inte är lika roligt!

Visst kan det tyckas tröttsamt för oss TV-spelskåpare, när varenda spelutvecklare tycks ha sett Blade Runner för att sedan rusa mot ritbordet vilt skrikandes "Jag vill också!". Men alternativen är nästan för hemska för att ens tänka på: Samla poäng så du får lägga fram din sak hos kommunfullmäktige... eller gå före kön i skattehuset som bonus. Tacka spelgudarna för att den beväpnade psykopatklichén fortfarande är vid liv!

Electronic Arts Future Cop: LAPD ska dock ha en eloge för att den inte tar sig självt på sånt blodigt allvar. Det finns en halvironisk känsla i spelets FMV-länkar som används för att presentera varje ny slaktarnivå. Inte heller gör spelet några anspråk på att vara en simulator eller ett seriöst spel av någon sort. *Future Cop: LAPD* är, kort sagt, ett hederligt shoot 'em up utan krusiduller. Och den imponerar inom sin genre.

***Future Cop: LAPD* påminner om EA:s *Strike*-serie – men med de öppna ytorna och strategielementet utbytt mot labyrintbaserade nivåer, lite plattformskänsla och en massa explosioner.** Den här senaste releasen kanske inte bär alla Strike-anletena, men det är designmässigt likt. Användandet av "strafing" – att röra sig till höger och vänster om ett mål för att undvika bli träffad och

SHOOT 'EM UP MÖTER STRATEGI

***Future Cop: LAPD:s* Precinct Assault Mode är bland det bästa vi någonsin sett för flera spelare. En sällsam blandning av shoot 'em up och strategi, där två spelare får poäng för att skjuta fientliga tanks, flygplan och kanontorn. De, i sin tur, möjliggör för spelaren att bygga några själv. Det är ett beroendeframkallande spel där utmaningen består i att belägra fiendens bas. Det är synd och skam att det inte finns fler kartor att spela på, men annars är det super.**

Skapa din armé

Dina kanontorn

Kanontorn uthyres

Röj! Röj! Etc.

[1] Samarbetsmetoden fungerar utmärkt. [2] Vertikal split-screen funkar också bra, men det hade varit bra om man hade kunnat välja en horisontell variant också.

[1] Fira av en missil och se hur den bildar ett rökspår. [2] Det är bra att ta itu med kanontornen så fort som möjligt. [3] Tvåspelarläge. Snabbt och roligt samarbete. [4] Plocka upp en powerup, så får du se en snygg liten virvel. [5] Problem i kloakerna. [6] Kameran zoomar in när man mejar ned massvis av beväpnade angripare. [7] En snygg explosion – du skulle se den i rörlig version...

samtidigt kunna skjuta själv – är en bekant detalj, liksom nivåstrukturen.

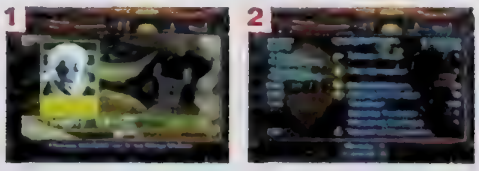
Future Cop: LAPD:s huvudvariant, för en spelare, är en rad linjära uppdrag som vart och ett har en unik karta och en unik handling. Angripare – allt från kanontorn till eldkastande knarkare och luftburna bombare – tar du som spelare hand om med en generöst tilltagen mängd ammunition. Och om du letar, hittar du förstås mera. En röd målsökande linje hjälper spelaren att hitta och sikta på den viktigaste angriparen. Det är enkelt att förstå och fungerar intuitivt.

En annan *Strike*-parallell är de tre olika vapnen man får ha med sig. De väljs ut inför varje uppdrag och är en enkel pistol, en större pistol och en jättestor pistol, som bör användas sparsamt. Men det finns mer i *Future Cop: LAPD* än simpel slakt. Det finns ofta portar och kraftfält som blockerar vägen du färdas på. Det är därför nödvändigt att hitta rätt reglage, eller att skjuta sönder kraftkällan, för att kunna fortsätta. Naturligtvis kryddas det hela med bossar av olika storlekar.

Vad som är fräscht med *Future Cop: LAPD* är att det finns tvåspelarlage där man samarbetar. Genom en vertikal splitscreen som visar de bägge spelarnas positioner, arbetar man på varsitt håll for att klara av samma uppdrag. Vad som är ännu bättre är att det finns ett specialanpassat tvåspelarlage som heter Precinct Assault. Detta spel i spelet är helvetiskt beroendeframkallande. Läs mer om det i separat ruta på förra sidan.

Future Cop: LAPD ar en titel val värd att att inhandla. Men medan vissa spel är roliga både for nybörjare och erfarna spelare, så passar *Future Cop: LAPD* bäst för den senare kategorin. Det är relativt enkelt att spela, men snabbheten gör det till ett spel for vana spelare. Om du precis upptackt hur man backar i *Gran Turismo* är *Future Cop: LAPD* inget spel för dig. Men för alla som gillat *Strike*-serien är det julafton.

DET FINNS MER I *SPELET* ÄN SIMPEL SLAKT. VAD SOM ÄR FRÄSCHT MED *FUTURE COP* ÄR ATT MAN SKA SAMARBETA I TVÅSPELARLÄGET. EN VERTIKAL SPLITSCREEN SOM VISAR DE BÄGGE SPELARNAS POSITIONER.



[1] Genomgång innan uppdraget. [2] Poängen.

BETYG

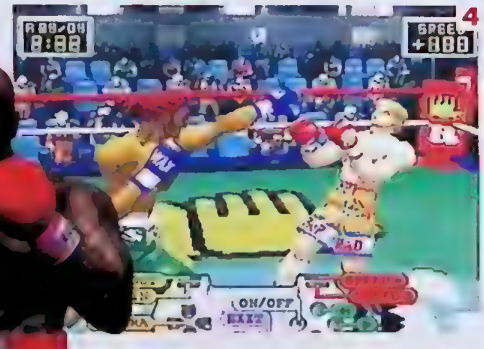
■ GRAFIK: Mycket explosioner, många angripare på skärmen *8*
■ SPELBARHET: Mycket bra tvåspelarläge, även kul på solokvist *8*
■ HÅLLBARHET: Tvåspelarläget gör spelet långlivat *8*

Överraskande beroendeframkallande. Det är mycket kul för den ensamme spelaren, och tvåspelarläget är helt enkelt toppen.

8 av 10

Victory Boxing 2

Det försöker inte vara *Tekken*. Det kopierar inte heller *Street Fighter*. Det vill inte känna av dina special moves, bara din svett, blod och hängivelse...



[1] Det här är din tränare, Jackal [höger], som lär dig nya rörelser. [2] Gå mot kroppen för att trötta ut din motståndare. [3] Fyra av tillräckligt med slag mot huvudet och han faller. [4] Snygg jab. [5] Bra fotarbete är nödvändigt.

Det är priset *Victory Boxing 2* betalar för att återge boxningens tuffhet så naturtroget *Tekken 3* är fantastiskt, men det är inte särskilt realistiskt, eller hur? Om du verkligen blev attackerad av en tre meter lång björn, en kille som kunde sätta eld på sig själv eller av Jackie Chans ondskefulle tvillingbror så skulle knappast resultatet visas på TV. *Victory Boxing 2* tar sikte på att återställa den realistiska balansen. Det finns inga supermoves eller kung-fu-vansinne, det här är en regelrätt knytnävsfight, en tävling i styrka, teknik och uthållighet.

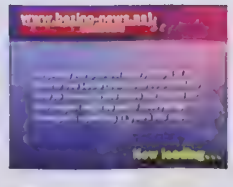
Det första man lär sig är att direktattacker är rena självmordet. Visst, tryck hela tiden på cirkelknappen och du kommer leverera en trevlig jab/krok/jabkombination, men förr eller senare åker du dit av en krok eller uppercut som slutar med att du inspekterar ringgolvet alldeles för närgånget. Hur vore det med lite blockerande á la *Street Fighter*? Jättebra, tills du inser att du bara skyddar dig mot slag mot huvudet, medan din kropp får allt stryk och dina krafter börjar sina. Mmmmm, trevlig canvas. Mycket trevlig.

Victory Boxing har inte en utan två energimätare, den översta visar hur nära du är en knockout, den undre, och viktigare, visar hur nära du är en kollaps efter att ha varit mottagare av för mycket stryk. Den övre mätaren kan åter upphämta sig under matchen, men inte den undre. Den måste räcka till för hela matchen - det är ganska lätt i fyra ronder, men efter den sjätte blir det svårare.

Spelets bästa drag är att man får ta sig an alla boxare, från glada amatörer ända upp till en titelmatch. I början är dessa Allwannabes veka som kattungar. Det är bäst att välja en snabb boxare, då har man större chans att hålla sig upprätt. Efterhand blir ditt fotarbete bättre, din guard hänger med och du kan explodera i korta, effektiva slagserier - glöm inte kroppsslagen och du sänker din motståndares uthållighet. Det absolut bästa sättet att nå seger.

Inlärningskurvan är lika brant som Mount Everest.

DET FINNS INGA SUPERMOVES ELLER KUNG-FU-VANSINNE, DET HÄR ÄR EN REGELRÄTT KNYTNÄVSFIGHT, EN TÄVLING I STYRKA, TEKNIK OCH UTHÅLLIGHET.

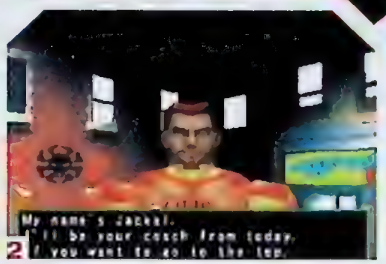


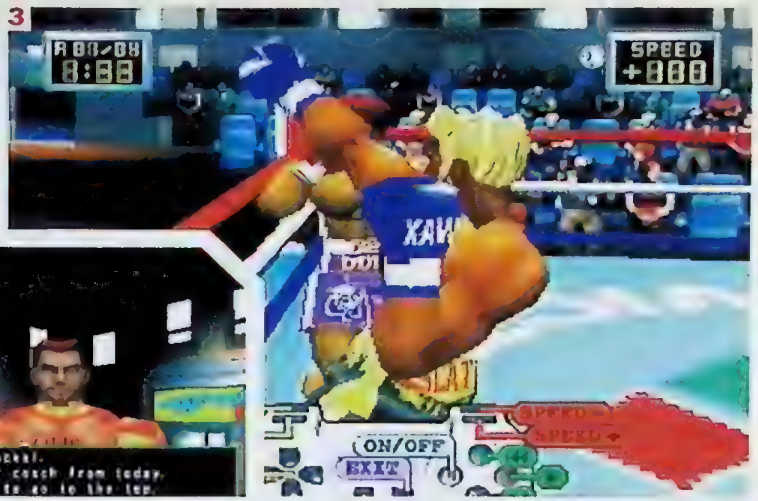
Hur ofta gillar man laddningsskärmar? Här får du tonvis av boxningsfakta.

Två Spelare | Minneskort Kompatibelt | Kompatibelt

■ UTGIVARE: JVC ■ DISTRIBUTÖR: Egmont

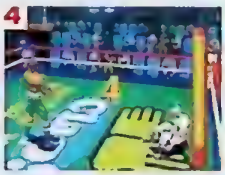
■ UTVECKLARE: JVC Japan ■ SPELTYP: Sport



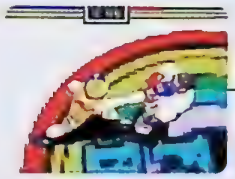


KAN VARA EN UTMANARE

Den ultimata utmaningen i *Victory Boxing 2* är att ta ett blåbär till boxare och göra honom till en champ. Alla boxare startar med samma förutsättningar, ditt jobb är att matcha dom mot den rätta motståndaren så att de lär sig slåss. Vinn och du klättrar upp på rankingen för att till slut få en chans mot den lokala mästaren, sen är du i den stenhårda serien.



[1] Att träffa någon i huvudet är inte tillräckligt för att bli mästare, du måste matta ut dem också med kroppslag. [2] Jackal ger dig råd. [3] Du får en repris på hela ronden. [4] Tyvärr kommer han resa sig efter det där. [5] Arguellos klassiska vänster.



Det här är inte ett spel som skänker bort segern så fort du plockat upp joypaden. Första gången du slåss kommer du åka på stryk av kattungarna... **Trots sina klumpiga figurer är det här ett riktigt 3D spel, det som tar tid är att räkna ut hur du ska undvika alla slag** eller hur du ska få dina slag räknade som side-ons. Tålamodslösa stridstuppar kommer inte gilla det och de som fortfarande är fast i 2D kommer inte förstå det. Det är priset *Victory Boxing 2* betalar för att återge boxningens tuffhet så naturtroget. Den här uppföljaren efterskänker lite åt arkadnissarna med ett litet förenklat träningssystem och en energimätare som inte slår i botten så fort du skickat iväg några krokar. Annars, under sin 100 % polygongrafik, är det Tjuren Från Bronx och Rocky i samma paket.

Fortfarande inte avskräckt? Då kanske du har vad som behövs för att guida ett blåbär till toppen. Det är *Victory Boxing 2*:s stora trumfkort: du måste lägga ned så mycket tid på det att du sedan vägrar att ge upp. Varje nederlag känns som en katastrof, varje seger är bara ett litet steg i riktningen mot titeln. På samma gång nobelt, brutalt och eftertänksamt – pådrivet av ren envis stolthet – är *Victory Boxing 2* ett spel man först lär sig, sedan drivs man av viljan att bli champ.

TÅLAMODSLÖSA STRIDSTUPPAR KOMMER INTE GILLA DET HÄR SPELET, OCH DE SOM FORTFARANDE ÄR FAST I 2D KOMMER INTE FÖRSTÅ DET.

[1] Inga könsbarriärer här inte. Man eller kvinna, du väljer. [2] Dina framsteg noteras i den lokala blaskan.

BETYG

■ GRAFIK: Steroidpumpade bjässar 7

■ SPELBARHET: Komplicerad, taktisk och beroendeframkallande 8

■ HÅLLBARHET: Massivt lång utmaning 8

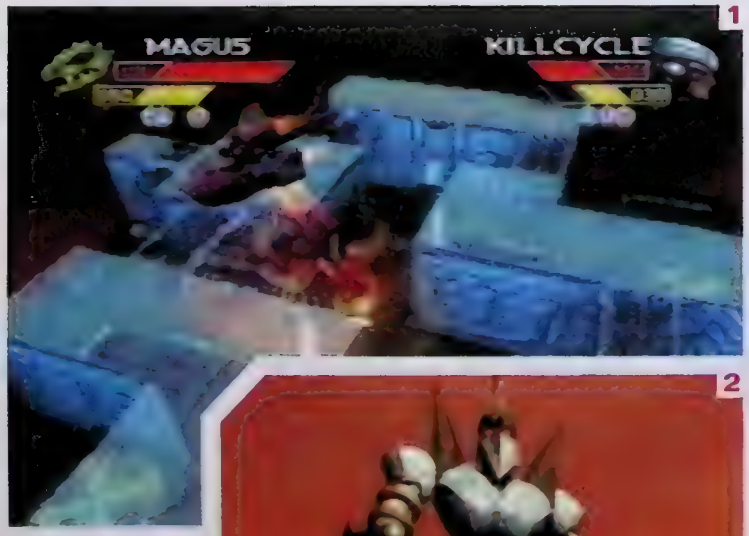
Boxningsfans kommer älska det här spelet, även de som bara gillar enkla sluggermatcher.

8 av 10

[1] Firewitch kan flyga omkring innan en störtattack. [2] Karaktärerna börjar med olika mycket energi [de röda mätarna] vilket borgar för ojämna matcher. [3] En del av effekterna slår en med häpnad. [4] Du kan spela som antingen Teknosklan eller Arcaneklan, eller en kombination av de bägge.

Unholy War

Intergalaktiskt bråk med en tankekrävande strategisk sida från Gex programmerare, Crystal Dynamics. Lite som **schack med explosioner...**



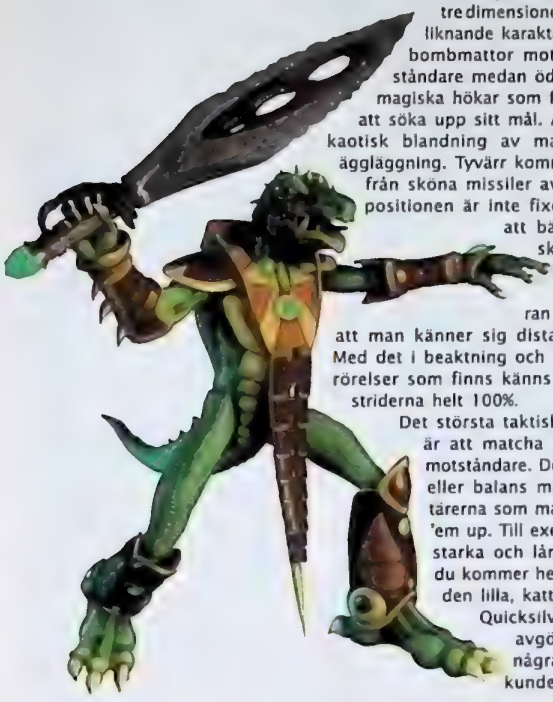
[1] Kameran zoomar ut så bägge spelarna syns på skärmen. [2] Vinnande karaktärer frossar i sin seger i beat'em up-stil.

Man mot man slagsmål uppblandad med strategi? Ett definitivt fall av olja & vatten-syndromet, eller? Det nya spelet från männen bakom spelen Pandemonium och Gex 3D är en spännande blandning av just dessa element. Och, när du tänker efter, det behövs alltid en hel del strategi när du ska mula en motståndare i ett beat 'em up, något som varje Tekken-beroende spelare kommer hålla med om.

Det oheliga kriget ifråga utkämpas av två raser på planeten Xsarra, de teknologiskt överlägsna Teknos, och de infödda på planeten, Arcanes, som gör allt för att bråka med varandra. Det låter väldigt mycket som Warhammer, men istället för enorma styrkor har man här bara sju karaktärer att förfoga över.

Spelandet kan brytas ned i två delar. En strategidel där man i turordning placerar sina karaktärer, med begränsat antal rörelsefunktioner, och styr några begränsade resurser. Landa på en fyrkant bredvid din motståndare och du kan attackera och lyftas över till Combat Mayhem, spelets andra del där du slåss mot fienden i en 3D arena.

Den taktiska delen av *Unholy War* är en varannan gång-historia med total avsaknad av realtidsstrid, så spelet bärs upp av 3D-striden. Inkastade i en liten arena med fienden är du utelämnad åt en begränsad uppsättning rörelser för att minska din fiendes



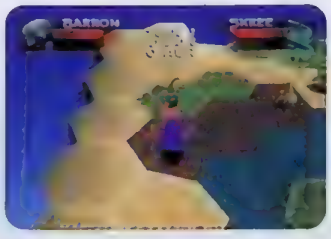
energimätare. Striden sker i alla tre dimensionerna. Teknos jetfighterliknande karaktär, Killcycle, lägger ut bombmattor mot markbaserade motståndare medan ödlan Magus skickar ut magiska hökar som färdas runt hinder för att söka upp sitt mål. Allting blir till slut en kaotisk blandning av magi, laserstrålar och äggläggning. Tyvärr kommer inte all förödelse från sköna missiler av olika slag. Kamerapositionen är inte fixerad och gör allt för att bägge kombattanterna skall ses samtidigt på skärmen. Ofta blir då resultatet att kameran zoomar ut så mycket att man känner sig distanserad från striden. Med det i beaktning och det begränsade antal rörelser som finns känns ändå inte grafiken i striderna helt 100%.

Det största taktiska elementet i spelet är att matcha rätt person mot rätt motståndare. Det finns ingen strategi eller balans mellan de olika karaktärerna som man får i en sjysst beat 'em up. Till exempel: Spela med den starka och långsamma Brontu och du kommer hela tiden bli däckad av den lilla, kattlika och supersnabba Quicksilver. Alldeles för ofta avgörs kampen under några färgsprakande sekunder som lämnar dig sittande i stolen tänkande "vad i h-e var det som hände?" Samma sak när du vinner...

Problemet med *Unholy war* är att ingen av dess två sidor – strategi och action – är särskilt sofistikerade. Idén är intressant, och upplevs bast i två spelarmode av manniskor som kan karaktärerna och darmed kan balansera deras brister. Som spel betraktat är det inte särskilt bra.

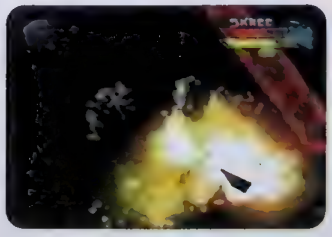
HEXAGONAL ATTRAKTION

Strategin i *Unholy War* är väldigt varannan gång-aktigt som väcker minnen från tiden innan *C&C*. Du har ett begränsat antal rörelser du ska göra med din karaktär så att han hamnar bredvid en ruta med en fiende på. Det finns även Aur, en mystisk energi som kan plockas upp lite varstans på kartan och ger dina krigare möjlighet att använda sig av supermoves.

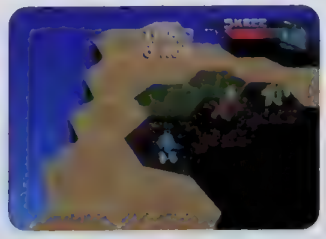


Ställ dig på en ruta bredvid fienden och det blir dags att slåss.

Det två kombattanterna gör sig redo för 3D strid.



Slagsmålsavdelningen är ett spel i sig.



Vinnaren kan då ockupera fiendens ruta.

1

2

[1] Den gula attackenergistapeln minskar i förhållande till vilken attack som använts. Använd den mest effektiva rörelsen och mest energi går åt. [2] De röda cirklarna teleporterar runt dig på nivån. Bra för att undvika attacker.

PROBLEMET MED *UNHOLY WAR* ÄR ATT INGEN AV DESS TVÅ SIDOR – STRATEGI OCH ACTION – ÄR SÄRSKILT SOFISTIKERADE.

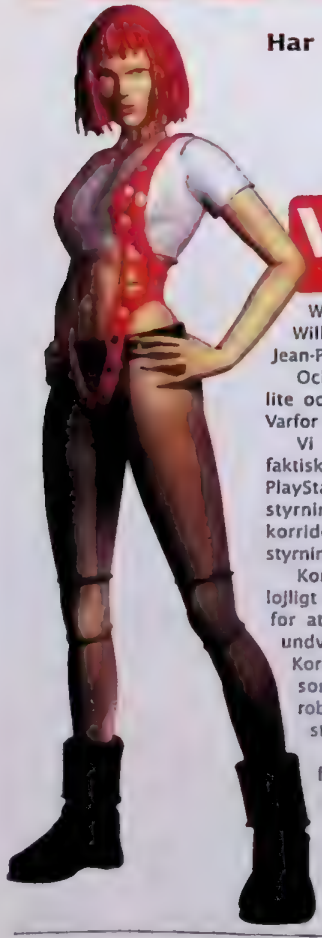
BETYG

■ GRAFIK:	Hyfsade effekter och fantasifulla karaktärer 7	Intressant men ett inte helt lyckat försök att blanda strategi med action. En del bra stunder, men i slutändan mycket lite substans.
■ SPELBARHET:	Annorlunda, men enkel 6	
■ HÅLLBARHET:	Flera modes men lite djup 6	

6 av 10

[1] Precis som i filmen så hatar man en viss radiopratare. [2] Tidspress gör inte direkt styrningen lättare. [3] Robotarna sprängs när du dödar dem. [4–5] Att sikta är ett projekt bara det.

The Fifth Element



Har du sett filmen, läst manuset, hört soundtracket, blivit betuttad i huvudpersonerna och skaffat köpvideon? Då är du nog fanatisk nog att vilja äga det här spelet.

Vi borde ju förutspått det hela.

Först kommer en film som sopar rent vad gäller explosioner och maffiga effekter. Som har en intrig som inkluderar en gigantisk snigel som vill utplåna jorden. Där Bruce Willis springer omkring och gör massor av Bruce Willis-prylar och en supermodell hjular runt i en Jean-Paul Gaultier-dräkt bestående av maskeringstejp.

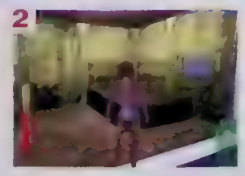
Och vad går då spelet ut på? Skjuta lite, sparka lite och springa omkring i smala korridorer såklart! Varfor blev vi inte förvånade?

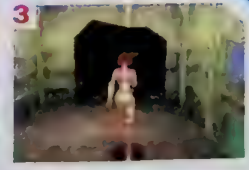
Vi verkar kanske lite orättvisa, men vi varnade faktiskt for *The Fifth Element* ordentligt. Redan i Svenska PlayStation-Magasinet 8 klagade vi på den konstiga styrningen och de förutsagbara och klaustrofobiska korridorerna. Och hur blev spelet till slut? Konstig styrning och klaustrofobiska korridorer.

Korben är okej. Det är en sak att han måste hoppa lojligt långa sträckor samtidigt som han snurrar runt for att ändå ramla ned i hålet som man inte kan undvika på grund av de konstiga kameravinklarna. Korben har iallafall en pistol till skillnad från Leeloo som måste sparka och slå sig igenom horder av robotar och välbestyckade poliser som vägrar ligga still.

Det absolut mest frustrerande du kan råka ut för i *The Fifth Element* är när man får sitta och se på hur Leeloo får smäll efter smäll utan att ha en chans att slå tillbaka förrän nästa smäll kommer. Eller när hon blir inträngd i ett hörn och kameran menar att hon inte ens kan se plåtburken som slår ihjäl henne.

Den bistra sanningen är att det inte spelar

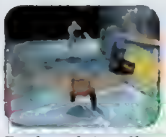


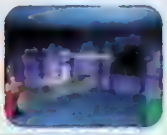


[1] Detta är enda sättet man kan vara säker på att träffa fienden. [2] Plocka upp bomberna. [3] Spräng väggen för att fly från fängelset.

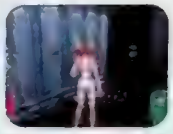
GRUNDLÄGGANDE BRISTER

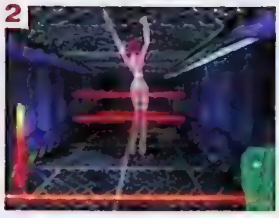
Att skjuta någonting borde vara baserat på färdighet och smidighet men istället avgör slumpen om man träffar målet eller några tunnor i bakgrunden. Det är även rätt krångligt att lösa pussel och gåtor eftersom de mest består i att klicka på varenda punkt så att man inte missar en hemlig passage. Och med alla hemliga passager och dörrar så är det svårt att överhuvudtaget veta vart man ska gå härnäst.

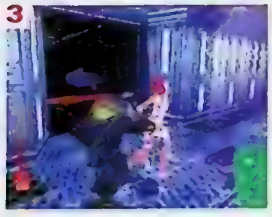

Du kan inte sikta.


Konstiga gåtor.

Och nu då?


Sesam öppna dig!





[1] Tunnor som sprängs. [2] Styrningen gör precisionsrörelser omöjliga. [3] Det är frustrerande att man är för slö för att undvika att bli träffad. [4] Den märkliga kameravinkeln gör det löjligt svårt att hoppa rätt.

OM DU FÖRSÖKER SKJUTA EN KARAKTÄR SOM INTE STÅR EXAKT FRAMFÖR DIG, SÅ KAN DU SE FRAM EMOT ATT FÅ HÅLLA PÅ ETT TAG.

I någon roll **hur många snygga scener de har plockat direkt från filmen** eller hur snygga explosionerna är längre fram i spelet (inte särskilt faktiskt). Ingen kommer orka spela längre än de två första banorna om det inte vore för att man lagt ner en femhundring på spelet och vill få valuta för pengarna.

Anledningen till detta är att man känner att man skulle få bättre kontroll över styrningen om man satte på sig tumvantar. Om man som Korben försöker skjuta till exempel en polisman eller en tekniker som inte står exakt framför en, så kan man se fram mot att hålla på ett tag. Det är helt okej att undvika att använda autosiktet i *Tomb Raider*, men i en 3D-miljö krävs antingen just det eller en bra siktefunktion, annars är det rätt kört. Och än värre är Leeloos tafatta försök att hoppsparka ned robotar och skurkar vilket är nästintill omöjligt när hon inte ens kan sparka omkull en tunna ordentligt – och tunnor försöker inte döda dig samtidigt.

Från det att du tar upp din spelkontroll till att du klarat spelet försöker *The Fifth Element* få dig att göra en enda sak – att stänga av spelet. När du börjar spela har du faktiskt en aning om åt vilket håll du ska, men snart gör den konstiga styrningen och de jobbiga fienderna att du snart är tillbaka till startpunkten igen. Och igen. Och igen. Det är ingen idé att klaga och tycka att det är dumt och orättvist att robotarna dödar dig efter några sekunder, du får helt enkelt försöka ta dig förbi dem utan att ta för mycket skada (som om du skulle lyckas med det!).

Det känns som om spelet har dykt i helt fel genre. Korbens pistol borde vara en laserpistol med mojlighet att sikta ordentligt, medan Leeloo-delen borde vara ett renodlat 3D-beat 'em-upspel. Istället får vi ett hybrid spel där de försöker kombinera närstrider och avståndsvapen, som försöker balansera mellan snabbt rojande och precisionshopp men misslyckas med samtliga delar.

Det skulle varit ett forsonande drag om någon del av spelet verkligen fungerade som den borde, men ingenting fungerar. Tyvärr är det så att när de forsokt få med allt, så har de inte lyckats göra *The Fifth Element* till någonting overhuvudtaget.

BETYG

■ GRAFIK:	De gamla vanliga banorna med taskiga kameravinklar	6
■ SPELBARHET:	Tarvligt, tafatt och förutsägbart	3
■ HÅLLBARHET:	Spelet är längre än man uthärdar	4

En illa förklädd Tomb Raider-klon i SF-kläder. Där filmen saknade innehåll hade den åtminstone stil, spelet har ingetdera.

4 av 10

[1–5] Död, förstörelse och allmän ödeläggelse *V2000*-stil. [6] Är detta mystiska monster en av utomjordingarna som bär ansvaret för det dödliga viruset?

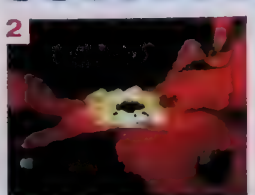
V2000

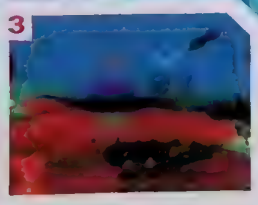
Mannen bakom *Elite* är tillbaka med ett nytt spel för PlayStation. Är det här framtidens shoot 'em up?

Mest känd för att ha varit medförfattare till *Elite*, ett av de mest inflytelserika dataspelen någonsin, David Braben har även haft äran att ha programmerat det första spelet till den lilla hemdatorn Archimedes, som var tänkt att ersätta BBC Micro. Spelet hette *Zarch* och var en slags *Defender* i 3D där spelaren flög omkring över ett lapptäcke och slogs mot ett dödligt virus. Trots att det var väldigt svårt att kontrollera konverterades ändå spelet, under namnet *Virus*, till de flesta av dagens maskiner.

V2000 är uppföljaren, och baserad på samma idé – ett mystiskt virus sprids över de befolkade delarna av galaxen där det infekterar och muterar allt det kommer i kontakt med. Efter många desperata försök att stoppa det beslutar sig galaxernas bästa forskare att gå samman och skapa en farkost som kan bekämpa viruset och de muteringar det givit upphov till, samtidigt som den ska radda överlevande.

HANDLINGEN I *V2000* SES UTIFRÅN EN TREDJEPERSONS PERSPEKTIV. I VARJE VÄRLD ÄR DITT UPPDRAG ATT DÖDA ALLA MUTERADE VARELSER DU KAN HITTA.



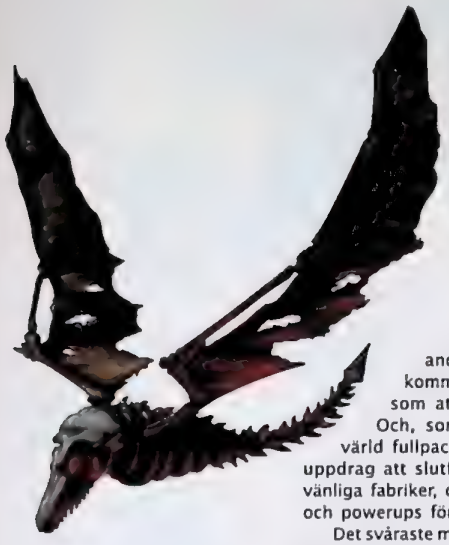


[1] För fansen till originalspelet stora glädje finns det en hemlig Zarchnivå. [2] Viruset sprids skrämmande snabbt. [3] Kuporna är källan till viruset.

En Spelare | Minneskort Kompatibelt | Kompatibelt

■ UTGIVARE: Grolier Interactive ■ DISTRIBUTÖR: Funsoft

■ UTVECKLARE: Frontier Developments ■ SPELTYP: Strategi



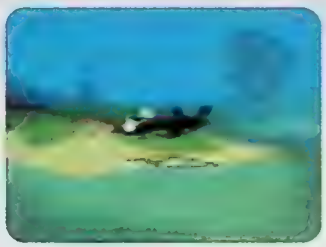
Den enda haken är att det för tillfället bara finns en av dessa blankpolerade maskiner av förstörelse tillgänglig, och du har frivilligt gått med på att flyga den.

Handlingen i *V2000* ses utifrån en tredjepersons perspektiv, centrerat över din pålitliga maskin. I varje värld är ditt uppdrag att döda alla muterade varelser du kan hitta. Detta försvagar utomjordingarnas samhälle var viruset sprids ifrån och möjliggör att du spränger det i bitar. Du kan sen använda kupans gömda warpport för att ta dig till andra delar av galaxen. Utöver detta kommer du även tilldelas extra uppdrag, som att rädda ett visst antal människor. Och, som om inte det vore nog, är varje värld fullpackad av flera hemligheter och extra uppdrag att slutföra – som att flytta människor till vänliga fabriker, där de börjar producera extra vapen och powerups för din farkost.

Det svåraste med det första spelet var att manövrera farkosten, något som krävde timmar av övning. Som tur är skeppet i *V2000* kapabelt att röra sig på två sätt (titta i rutan till höger för mer information), som gör det hela lite lättare.

UPP, UPP, OCH IVÄG...

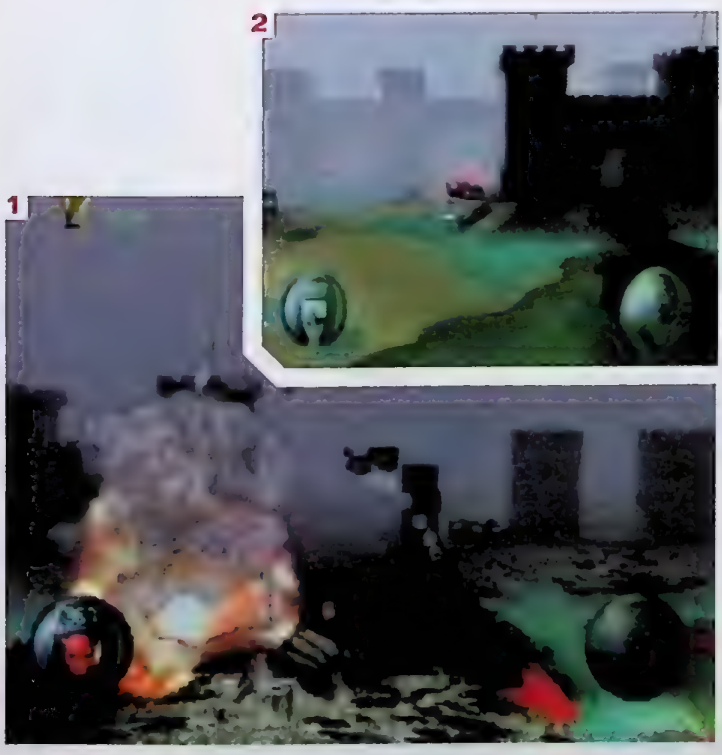
En av de unika delarna i spelet *V2000* är att ditt plan kan manövreras på två sätt, bägge har såväl fördelar som nackdelar.



I hovermode flyter ditt skepp strax ovanför marken, där kan du snurra runt det, höja eller sänka kanonerna och gasa framåt eller bakåt för att röra dig. Det är defaultmode och det enklaste sättet att kontrollera skeppet. Tyvärr kan man inte ta sig upp för branter när man är i hovermode och det tenderar att krocka med saker, samt är väldigt sårbart för flygande monster.

I full flightmode kan skeppet flyga uppför väggar och branter. Vapnen är låsta framåt och huvudrotorn i skeppet ger dig fart. Om du ökar gasen i horisontellt läge stiger du, lutar nosen framåt eller bakåt och du rör dig i de riktningarna. Det är svårare, men viktigt för att klara av flera olika nivåer.

DET TAR TIMMAR ATT LÄRA SIG BEHÄRSKA FARKOSTEN, OCH LIKASÅ SPELETS DJUP OCH KOMPLEXITET. MEN OM DU ÄR EN ERFAREN SPELARE KOMMER DU ÄLSKA ATT *V2000*.



[1] Den stora variationen av nivåer och det visuella håller intresset uppe...
[2] Likaså gör alla vapen och powerups.

Resten av spelet har också expanderat. Till att börja med, det finns massor av vapen, powerups och andra saker att leka med (bland annat automatiska fordon som du kan släppa var du vill och en vikt som gör det möjligt att flyga längs med sjöbotten).

Vad som är mer viktigt är att spelets struktur nu ger större plats åt taktik, men det är ett himla pangande och förstörande ändå.

Många världar har hemliga utgångar, som gör att du kan ta dig till olika planeter på en ej linjär väg. Om du tycker att en viss värld är för svår, kan du alltid hoppa över den och komma tillbaka senare. På samma sätt fortsätter fabrikerna, i världar som du klarat, att producera vapen och powerups åt dig. Det är bara att slinka tillbaka och ladda upp. Det finns oftast flera sätt att klara av objektiven du fått för en värld, från enkelt kringflygande där du skjuter på allt du ser till mer kommandoliknande attentat, undanmanövrar o.s.v.

V2000 är imponerande, förutom två problem. Det första är grafiken, som, förutom att den är vacker och detaljerad, lider av slowdowns och ryckighet så fort det händer mycket på skärmen. Det andra, och mera viktigt, är att trots att de har gjort mycket för att förbattra spelkontrollen är det fortfarande inte enkelt. Det tar timmar att lära sig behärska farkosten, och likaså spelets djup och komplexitet. Men om du är en erfaren spelare, eller ännu bättre, ett fan av originalet, kommer du älska *V2000*. Om du är en vanlig spelare som snabbt vill ha kul, se dig då om efter något annat.

BETYG

Svenska PlayStation Magasinet

■ GRAFIK: Härliga 3D-världar, men mycket slowdown *7*

■ SPELBARHET: Svårt att lära sig, men enormt flexibelt *8*

■ HÅLLBARHET: Över 30 världar att utforska och massvis av hemligheter *9*

En intrikat blandning av strategi, taktik och skjutande. Inget att rekommendera för den oerfarne spelaren eller den som inte vill tänka.

7 av 10

GAME SHOP BOYS

DATA-TV SPEL I ALLA FORMAT

PlayStation

N

NÄR DU VILL HA ROLIGARE FÖR PENGARNA

www.gameshop.se

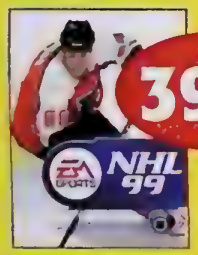
KÖPER • BYTER • SÄLJER • UTHYRES • NYTT • BEGAGNAT

KÖPER • BYTER • SÄLJER • UTHYRES • NYTT • BEGAGNAT

VI HAR SVERIGES ABSOLUT BÄSTA INBYTESPRISER

KÖPER • BYTER • SÄLJER • UTHYRES • NYTT • BEGAGNAT

NHL 99



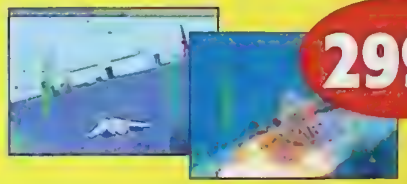
399:-

NY!

UTLOTTNING! VINN ZELDA 64

Du kan vinna ditt ex av Zelda 64 genom att kontakta oss på gameshop förboka Zelda 64. Bland er som förbokat lottar vi ut ett antal gratis ex. (handpenning 100:-).

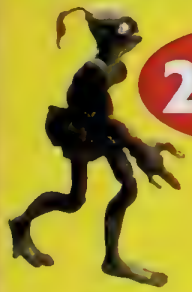
Aero Figthers Assault



299:-

NY!

Oddworld



299:-

NY!

PC CHOCK!

Mission Impossible

599:-

NY!

Phantasmagoria II 59:-

Unreal 399:-

från 99:-

Playstation spel

från 100:-

PlayStation

Nintendo 64 spel

från

N64 200:-

STORT UTBUD AV SPEL & TILLBEHÖR I ALLA FORMAT

Våra bytesregler

När vi byter spel så är det **begagnat mot begagnat**, ett mot ett inom **samma format** märkta med **våra klistermärken**, för dagens begagnade pris minus 50kr. Bytena gäller **ej** PC- och Mac spel. Vid inbyten får du ett tillgodokvitto på den aktuella summan. Önskas öppet köp ska ni **begära plombering**. Utpriset på begagnade spel/spelmaskiner påverkas ej om bruksanvisningen eller originalförpackningen saknas.

www.gameshop.se

Medtag denna kupong till GameShop i Solna så får du 20:- rabatt på valfritt nytt PC eller Mac spel!
Gäller före 23/12-98
En kupong/spel. Kan ej komb. m andra rabatter.

Ⓣ NÄCKROSEN
RÅSUNDAV. 154

SOLNA

TEL: 08-83 14 80
FAX: 08-730 08 00

TIPS

Har du fastnat på någon bana?
Eller vill du bara imponera på dina kompisar?
Vi har fusken som gör det omöjliga möjligt.

COLIN MCRAE RALLY

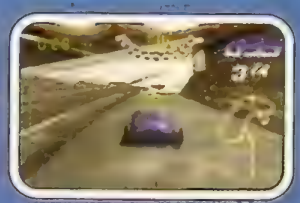
Att *Colin McRae* antligen kommit är en stor lättnad för alla PlayStation-ägare som tidigare varit avundsjuka på Saturn-ägare och deras *Sega Rally*. Det här rallyspelet är namligen det bästa på PlayStation, och ett sant nöje att spela för alla rallyälskare. Skriv in följande koder som namn för att aktivera dessa fusk:

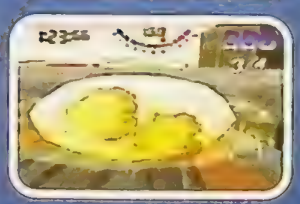
Få tillgång till alla bilar SHOEBOXES
Sladdriga bilar BLANCMANGE
Accelerera med ⊗ och ○ BUTTONBASH
Kartläsaren styr BACKSEAT
Pipig kartläsare HELIUMNICK

FLER TIPS

Om du söker fler tips och genomgångar till dina favoritspel så glöm inte att spana in PlayStation Guide 1 och 2! Du kan beställa dem genom att fylla i namn och address på en vanlig postgiroblankett. Ange vilket eller vilka nummer du vill ha, samt betala in 60 kr per nummer till Atlantic Förlags AB på postgironummer 34 65 25-9. Priset inkluderar moms, porto och expeditionsavgift. Räkna med cirka 10 dagars leveranstid (med reservation för eventuell slut försäljning).

SAN FRANSISCO RUSH





I det här spelet kör bilarna mer vansinnigt än någon någonsin gjort i San Fransiscos svindlande backar. Spelet innehåller en mängd olika fordon, men alla går inte att få tag på hur som helst. Här kommer några tips om hur du får fram de riktigt trevliga fordonen.

Gå till Options-skärmen och tryck △○○⊗ R1 för att aktivera alla bilar.

För att få köra med en truck ska du välja vilken bil som helst och sedan hålla nere L1 till loppet börjar.

För att få köra med en Buggy ska du välja vilken bil som helst och sedan hålla inne R1 tills loppet börjar.

För att få köra med den dolda bilen ska du välja vilken bil som helst och sedan hålla inne R1+R2 tills loppet börjar.

Du kan även få tillgång till en rad andra fordon genom att välja vilken bil som helst, och sedan trycka Ned på skärmen där du väljer växellåda. De fordon som finns att välja mellan är Low Rider, Bus, Rocket Engine Car, Taxi och Police Car, och för att komma åt dem måste du plocka upp en eller flera av de dolda nycklar som finns i banorna. Du kan även få tillgång till fyra andra dolda bilar genom att trycka på Cirkel på skärmen där du väljer bil.

Du kan dessutom hitta ett UFO om du håller in L1+L2+R1+R2 medan du väljer bil. Håll sedan inne knapparna medan du trycker på ⊗ på skärmen där du väljer växellåda, och till sist ska du hålla inne △ tills loppet börjar.

WARGAMES

Det finns mängder av uppdrag i *Wargames* för den som orkar lägga ned lite extra arbete. Men för den late kommer här de koder som gör att man direkt kan hoppa till vilket uppdrag som helst.

UPPDRAG FÖR NORAD:

Tjeckien: ○✕○ ○✕✕ ○✕○

Uralbergen, Ryssland: ✕✕○ ✕✕✕ ✕○○

Kairo, Egypten: ○□✕ ○○△ ○✕□

Kambodja: △✕○ ○✕✕ □△○

Schweiziska alperna: □○○ □○✕ ✕○✕

Libyen: □✕✕ ✕○□ ○✕□

Kanalöarna: ○○✕ □□△ □□○

[illegible]: □□○ △○△ ✕△△

Louisianas träskmarker: ✕△○ □○○ ○✕□

Kina, nära Peking: ○□△ ✕□△ △△□

Saudiarabien: △□○ ✕△○ ○✕□

Polcirkeln: □□△ ○△□ △✕△

New York City: ✕✕○ △✕△ □✕□

Omaha Desert: ○□○ ✕□✕ △○✕

UPPDRAG FÖR W.O.P.R:

Florida Keys: ○✕○ ○✕○ ✕✕○

Irian Jaya: □△✕ △✕○ □✕△

New England: ✕△○ ✕✕○ □○△

Ryssland: ○○□ □○✕ △✕✕

Bryssel: ✕○✕ △△□ ○✕△

Sydafrika: △△✕ ✕□□ ✕✕○

Hong Kong: □✕○ △✕✕ □○△

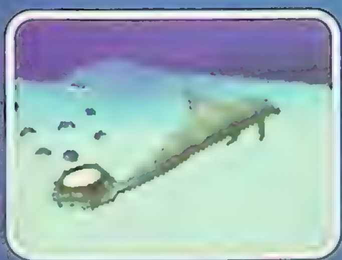
Mexico: □○△ △✕○ ✕✕○

Bering Strait: ✕○□ △○✕ □✕△

OBS!

Redaktionen svarar inte på några fusk- eller spelfrågor per telefon. Skicka istället ett brev eller vykort så svarar vi gärna! Du kan även ringa till Sony Hotline på nummer 0719-10 311. Samtalet kostar 5 kr.

FLUID



I detta fredliga spel har harmoni fått gå före spänning. Vissa kanske tycker det låter trist, men den som ger spelet en chans kommer att märka att det inte alls är så tråkigt. Ännu skönare blir det för den som hittat gulddelfinen. För att komma över den ska du markera Start på titelskärmen och sedan trycka ↓, ↑, →, ←, ○. Ett ljud talar om ifall du gjort rätt.

FAQ

[illegible] Men det var svårare än jag trodde. Nu är jag fast vid ett ställe i spelet, så jag vore glad om ni kunde ge mig något fusk som kan hjälpa mig.

Det finns ett mycket användbart fusk till *Hexen* som kan hjälpa dig med alla dina problem. Gå till Options-skärmen och välj Pad Config. Håll sedan inne R2 medan du trycker →, ↓, →, ○, ✕. Om du gjort rätt kommer en ton att höras. Återvänd till huvudmenyn så kommer du att hitta en ny valmöjlighet; Cheats. Starta ett nytt spel, pausa och välj Cheats. Nu kan du koppla på alla fusk som finns i spelet.

[illegible] mig något bra fusk till spelet?

Att fuska i *Grand Theft Auto* är inte svårt. Det finns några koder som kan skrivas in för att olika fusk ska aktiveras. Här kommer de:

GROOVY Alla vapen

WEYHEY 9 999 999 poäng

BLOWME Koordinater

EATTHIS Önskvärd nivåmax

CHUFF Ingen polis

TURF Alla städer

MADEMAN Alla städer och vapen

BSTARD Alla städer, obegränsade vapen och 99 liv

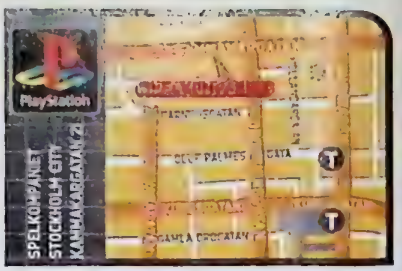
FECK Liberty City del 1 och 2

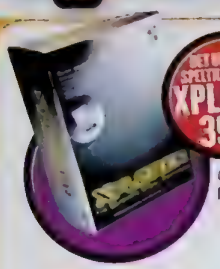
TVTAN San Andreas del 1 och 2

KÖPER, BYTER, SÄLJER NYA/BEGAGNADE SPEL OCH TILLBEHÖR REPARERAR/MODIFIERAR - NU MED 1 ÅRS GARANTI!

spelkomponiet

RING DYGNET RUNT:
08-20 22 15
ORDER INFO NYHETER





DET ULTIMATA SPELTILLBEHÖRET
XPLORER 399:-

Bli odödlig, få upp levels snabbare i dina rollspel plus mycket mer. Med Xplorer kan du göra saker som du bara drömt om. Fungerar på JAP/USA/PAL spel

STARTPAKET

SURPRISE PAKETET 1549:- SPARA 300:-
KONSOL Sony Playstation med original Dual Shock handkontroll inkl. demo-Cd, scartkabel samt strömsladd.
BONUS Hemligt spel värde 449:-
REK.PRIS 1849:- DITT PRIS 1549:-

SPEL PAKETET 1599:- SPARA 300:-
KONSOL Sony Playstation med original Dual Shock handkontroll inkl. demo-Cd, scartkabel samt strömsladd.
BONUS Valfritt spel (se paketspelsrutan). Värde 499:-
REK.PRIS 1899:- DITT PRIS 1599:-

LASER GUN 449:-
Laser Gun, 3 in 1 laser game gun. Turbo fire speed, special fire for playstation samt medföljande fotpedal som ger realistisk arcadekänsla

JUST NU! SONY PLAYSTATION 1249KR* INKL. ORIGINAL DUAL SHOCK KONTROLL!

*Vid köp av valfritt spel eller tillbehör

SMARTA PAKETET 1599:- SPARA 380:-
KONSOL Sony Playstation med original Dual Shock handkontroll inkl. demo-Cd, scartkabel samt strömsladd.
BONUS Minneskort 120 block 299:-, 1 st X-tra Glaze handkontroll 150:-
REK.PRIS 1979:- DITT PRIS 1599:-

SUPER PAKETET 1947:- SPARA 450:-
KONSOL Sony Playstation med original Dual Shock handkontroll inkl. demo-Cd, scartkabel samt strömsladd.
BONUS Minneskort 15 block 200:-, 1 st original Sony Dual Shock handkontroll 329:- samt ett valfritt paketspel 449:-
REK.PRIS 2397:- DITT PRIS 1947:-

MÅNADENS PAKETSPEL

1 CIRCUIT BREAKERS Ett både hottigt och roligt bilspel som inte är likt något annat. **2 PITFALL 3D** Svinga i liianer, undvik svårupptäckta fällor, undersök Moku ruinstaden. Allt i en 3D-värld utan like. **3 DEAD OR ALIVE** Explosivt fightingspel i Tekken 3 anda (Dual Shock). **4 CHILL** Känn adrenalinet när du svävar nedför bergen. Utför grymma tricks i de olika banorna. Ett perfekt spel för alla snowboard entusiaster

Ratt, Mad Catz 699:-

TOMMI MÄKINEN RALLY
Välj bland över 45 olika banor. Med hjälp av 3D Track Editor kan du dessutom bygga dina egna favorit banor

COLIN MCRAE RALLY
Spänn fast dig! Det här är ett av de absolut bästa rallyspelen till Playstation med hättiga banor, realistiskt och omväxlande. Från teamet bakom Toca Touring

MAD CATZ VALUE PAK
MAD CATZ + COLIN MCRAE RALLY 949:- SPARA 250:-
MAD CATZ + TOMMI MÄKINEN RALLY 848:-

JUL '98 PRESENTKORT 500:-

Köp ett presentkort för minst 500:- och du har chansen att vinna Spelkompaniets häftiga Metal Gear paket innehållande Spelet, Guideboken + T-shirt (värde ca 1000 kr)

TOMB RAIDER III Lara är tillbaka i nya äventyr och nu tuffare än någonsin. **Förhandsboka ditt ex.** Release i december 499:-

SPELGUIDER fr 149:-
Fler Guider hittar du i butiken

NHL 99 WINTER PAK 749:-
NHL 99 449:- plus Sony Dual Shock 349:-
ORD. PRIS 798:- NU 749:-
SPARA 50:-

1

PARASITE EVE
SPEL + GUIDEBOK 649:-

2 3 4 5

HANDKONTROLLER 1 Dual Shock Sony original kontroll. Ett måste för alla Psx-ägare 329:- 2 Twin Shock Genomskinlig analog HK 319:- 3 Dual Jolt Ett bra alternativ till Sonys "skakande" kontroll. Välj grå,röd eller svart 299:- 4 Duo Shock Snygg "skakande" HK i genomskinlig plast 299:- 5 Handkontroll Kopia av Sonys standard-HK. Finns i blått, rött och genomskinligt 149:-

Aktuella Playstationspel

Alundra	449:-
Azure Dreams (Jap import)	499.-
Batman & Robin	439:-
Blasto	409.-
Bomberman World	449:-
Breath of Fire 3	449:-
Colin McRae Rally	449:-
Command & Conquer Pl	299:-
CBC Retaliation	499:-
Crash Bandicoot 3	RING
Duke Nukem - Time to kill	RING
Fifth Element	449:-
Future Cop LAPD 2100	449:-
Int. Superstar Soccer 98	499:-
Madden NI 99	449:-
Mega Man 8	439:-
Mega Man Battle & Chase	439:-
NHL 99	449:-
Ninja	RING
Silent Hill	469:-
Small Soldiers	419:-
Spyro the Dragon	449:-
Tekken 3	449:-
Tomb Raider II	499:-
Wild Arms	RING
WWF Warzone	439:-
X-Men vs Street Fighter	449:-

USA Import

Einhänder	449:-
Final Fantasy Tactics	449:-
Kagero Deception 2	499:-
Kartia	499:-
Master of Monster	499:-
Mega Man Legends	499:-
Metal Gear Solid	499:-
Parasite Eve (2cd)	499:-
Saga Frontier	499:-
Tales of Destiny	499:-
Tenchu	499:-

Tillbehör

Antennkabel	199:-
Förlängnings kabel för HK	99:-
Link kabel	179:-
Mad Catz ratt	699:-
Minneskort 15 block	149:-
Minneskort 15 block (original)	229:-
Minneskort 120 block	299:-
Minneskort 480 block	499:-
Multitap	499:-
Mus	349:-
RGB-kabel & Guncon kontakt	199:-
Xplorer	399:-

ALLT 10 100 TALS NYA OCH BEG. SPEL I LAGER.

PLAYSTATION TILLBEHÖR

Lightblastergun 249:-

Lätthanterlig pistol med snygg och speciell design

Upplev snabb action med den lätta Scorpion pistolen som ger dig perfekt kontroll och precision

Scorpion 349:-

PISTOLPAKET

POINT BLANK Ett kul pistolspel för hela familjen. Tusentals "targets" att sikta på. Upp till åtta spelare. 449:- **Spel + Scorpio 748:-**

DIE HARD TRILOGY Tre filmer, ett spel. Biljakt, 3D och pistolspel. Scorpion gör det lika roligt som Arcade. **Spel + Scorpio 600:-**

Minneskort 120 block
Samma kapacitet som 8 vanliga minneskort. 299:-

Minneskort 480 block
Krattfullt kort till lägsta pris för den mest inbitne gamer. 499:-

MINNESKORT

Minneskort 15 block
Exakt kopia av Sonys original av högsta kvalité 149:-

BESÖK VÅR NYA WEBBSIDA - SENASTE NYTT, RECENSIONER, REPORTAGE, TIPS, TRICKS, FUSK MM

WWW.SPELKOMPANIET.COM

RING: 08-20 22 15

VISA

ADRESS

SPELKOMPANIET
KAMMAKARGATAN 21
POSTNR: 111 60 STOCKHOLM
BESTÄLL DYGNET RUNT:
TEL 08-20 22 15 FAX 08-411 06 30
E-POST order@spelkomponiet.com
ÖPPET MÅN-FRE 11-18 LÖR 11-15

KÖPINFO

Ring, faxa eller skicka in din beställning redan idag. Det gör också bra att beställa via vår webbsida. Vi lämnar två års garanti på nya konsoler och 3 mån på begagnade konsoler. Om du är under 18 år måste vi ha målsmans underskrift. Postens avgifter (55:-/brev och 115:-/paket). Löser du inte ut paketet debiterar vi 225:- för frakten. Obs! Vid köp av konsol tillkommer en exp.avgift på 50:-. Alla priser är inkl moms och med reservation för ev. prisändringar

ISS Pro '98

Du kan ju skiva upp lite varm kalkon och stoppa in det i din PlayStations CD-lucka. Men enda sättet att garantera att resultatet blir fyllt av benknäckande action, galenskap, fotboll och andra balla saker, är att stoppa in den här CD:n istället. Fågel (färsk eller ej) och PlayStation går inte så bra ihop.

[ ] Bara en mur av ben, kott och nylonsockor står i vägen för ett mål. [ ] "Jag har precis gjort mål!"

Utgivare:	Konami
Speltyp:	Fotboll
Demotyp:	Spelbar demo

Konamis *ISS Pro* var ett av de första bra fotbollsspelen till PlayStation, så förväntningarna var höga inför uppföljaren. Som tur är, vilket den här spelbara demon visar, blir man inte besviken. Den här demon låter dig spela med VM-finalens lag, Brasilien och Frankrike. Det stöder en eller två spelare och från öppningsmenyn finns en rad olika valmöjligheter, som till exempel spela två mot datorn eller mot en av dina vänner. Tryck på startknappen under spelet och du kan styra hastigheten, kameravinklarna, vilken information som visas på skärmen och så vidare. Lek med kameravinkeln tills du hittar en som passar din spelstil.

Demon innehåller också många av de formationer och strategier som finns i den fullständiga versionen, så du kan stuva om och använda dig av en taktik som du gillar. Formationsskärmen är tämligen självförklarande – det små ansiktena bredvid varje spelare representerar vilken form de är i, om du markerar dem får en ännu mer detaljerad lista över deras skicklighet. Använd X-knappen för att byta ut spelare mot någon annan och följ tipsen som kommer på skärmen för att välja spelare och strategi. Kom ihåg att så fort spelet börjat kan du bara byta spelare när det är avblåst. Det är precis som i verkligheten.

■ Kontroller

L1 Välj spelare
R1 Spring
Paus och valmöjligheter

Med bollen:
◎ Lång pass
⊗ Kort pass
◎ Skott
△ Crossboll

Vid försvar:
◎ Glidtackling
⊗ Pressa
△ Målvakt

■ Övriga in

Alla spelare är [illegible] olika [illegible] knapp, du [illegible] är i [illegible] till [illegible] [illegible] efter [illegible]

■ [illegible]

ISS Pro '98 [illegible] fotbollsspelen [illegible] PlayStation [illegible]

[ ] Den lilla siffran ovanför din spelares huvud ignoreras av alla de andra. [ ] "Aj, precis på kulpåsen". [ ] Att bara stirra på bollen kan vår kul. [ ] Skriv "mål" på bollen.

Abe's Exoddus

[1–2] Som i det första spelet scrollar tips förbi före en ny uppgift. Man vänjs sakta vid spelets mekanik.

■ Utgivare:	GT Interactive
■ Speltyp:	Plattformsäventyr
■ Demotyp:	Spelbar demo

Abe, allas favorit-mudokon, är tillbaka i ett nytt äventyr i det konstiga och farliga landet Oddworld. Från början en slavarbetare i den stora Rupture Farms matprocessorfabrik, tills han befriade sina medslavar och flydde innan han själv skulle bli förvandlad till mat – "TastyTreats™" – av den ondskefulle Molluck the Glukkon. Hans eskapader tog honom över hela Oddworld innan han återvände till fabriken, och, med slavarnas hjälp, störtade Molluck the Glukkon och förstörde fabriken.

Nu har Abe hört talats om ytterligare ett komplex där mudokoner hålls som slavar. Nu har han styrt stegen dit tillsammans med några pålitliga vänner för att rädda sina artfränder. Oturligt halkar Abe och separeras från sina vänner, och det är nu din uppgift att guida honom genom fabrikens labyrint, samtidigt som du räddar så många slavar som möjligt.

Den här spelbara demon innehåller en specialversion av de första banorna i *Abe's Exoddus*, komplett med tips hur man gör och kontrollerar Abe. Var uppmärksam på de scrollande texterna på de elektroniska anslagstavlorna, så kommer du snart in i Abe's nya äventyr.

■ **Kontroller**

← + → Gå
↑ Hoppa upp/vänd
↓ Kura ihop/Klättra ned
← + → Rulla [när du är ihopkurad]

△ Hoppa
◎ Handla
⊗ Prutta
Styrkryss + ◎ Kasta
Styrkryss + ⊡ + △ Springande hopp
Styrkryss + ⊡ Spring
Styrkryss + ⊡ Smyg

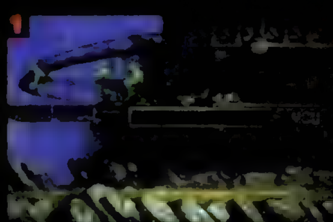
⊡ + ⊡ Mässa

Håll nere ⊡ och tryck på följande knappar:
△ Hello
◎ Arbeta
⊗ Vänta
◎ Följ mig

Håll nere ⊡ och tryck på följande knappar:
△ All ya
◎ Be om ursäkt
⊗ Daska till
◎ Stop it!

■ **Ytterligare funktioner**
Precis som *Abe's Oddyssee* är *Abe's Exoddus* fullpackat av pussel och hemligheter av många olika slag. Du behöver inte rädda alla mudiokoner för att klara av en nivå, men de som du lämnar bakom dig är dömda till en hemsk död i händerna på de vidriga Sligs, så det är vårt att försöka lösa så många pussel som möjligt...

■ **Ytterligare information**
Den sista putsningen håller precis på att utföras på det färdiga spelet när du läser det här, så håll utkik efter en fullständig recension snart. Under tiden kan du spela den här demon eller *Abe's Oddyssee*.



[1] Du måste smyga för att undvika kanonerna. [2] FMV när den är som snyggast.

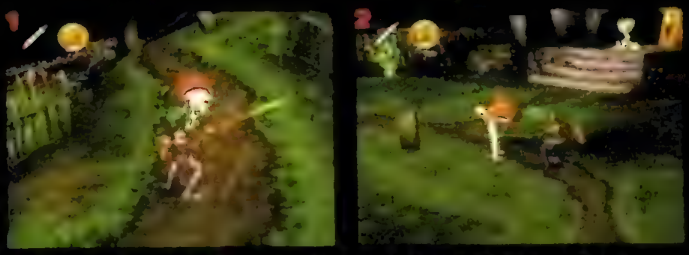
MediEvil

- Utgivare: SCEE
- Speltyp: 3D-äventyr
- Demotyp: Spelbar demo

En gång en djärv krigare, Sir Daniel Fortesque drog ut för att förgöra den ondskefulle trollkarlen Zarok – en man som inte bara är ond, utan oooooooooond. Men på grund av en beklaglig olycka (han snubblade, mycket pinsamt) dog han under striden. Nu, åratal senare, har en mystisk kraft reanimerat Daniels skelett och gett honom en andra chans att ge Zarok det kok stryk han så väl förtjänar...

Den här exklusiva demon innehåller de första nivåerna av det färdiga spelet. Den första nivån är ganska enkel, och förutom att det ligger ganska mycket vapen kringspridda är det en bra nivå att lära känna kontrollen. Bara när du känner att du behärskar spelet ska du vandra ut ur kryptan till den väntande, farliga världen i *MediEvil*.

Spelet är ett 3D-äventyr, du ser Daniel från det populära tredjepersonsperspektivet. Slåss mot monster, plocka upp powerups och njut av den tredimensionella världen du spelar i. Förutom härliga bakgrunder och otroligt bra grafik har spelet massvis med humor. Som till exempel när Daniel rycker loss en av sina armar och börjar banka på ett monsters huvud med den. Vad annars skulle han göra, när han inte hade något vapen?



1) Vår magre men modige hjälte viftar med sin enorma sabel mot alla som försöker göra soppa av honom. 2) Zombies kan huggas ned eller springas ifrån.

Kontroller

⊗ Attackera med nuvarande vapen
◎ Alternativ eller specialattack med nuvarande vapen
◎ Hoppa
△ Blockera/ducka

L2 Välj mål
L1 + Styrkors Sidsteppa eller retirera
△ + Spring / Springande framstöt (när du lärt dig den)
R1 Utrustning

Start Pausa och titta på valmöjligheter
L1 eller R1 Panorera kameran höger eller vänster
L1 + R1 Aktivera "Dan Cam™" (använd styrkorset för att se dig omkring)

Övriga inslag

Demon är fullpackad av olika vapen, utrustning, pansar och powerups som Daniel kan använda. Du kan också få tips och ledtrådar genom att läsa alla böcker som ligger omkringspridda – gå bara fram till dem och tryck på X-knappen.

Ytterligare information

Du kan läsa en fullständig recension av spelet i det här numret.

1) Den fulaste mannen i PlayStation-världen riskerar att få äran fullföra efter närkamper som den här. 2) Spring, grabben. Spring.

Blast Radius

- Utgivare: Psygnosis
- Speltyp: 3D-shoot 'em up
- Demotyp: Spelbar demo

Välkomna *Blast Radius* återkomst. Du kanske redan har sett en demo av spelet, men tack vare förbättringar har vi beslutat att visa det igen, och även du borde ta en titt (och vi rekommenderar starkt att du provar tvåspelar-link-funktionen). Spelet är fullt av smidiga starfighters i tre dimensioner som bara väntar på att få stjärtfenorna svedda av lasrar. *Blast Radius* är ett rymdspel i den gamla skolan – där snabba reflexer och en uthållig tumme är A och O.

Demoversionen inkluderar två skepp som du kan flyga och en mängd fiendepiloter att testa din skicklighet emot. Varje uppdrag i spelet har ett visst antal objektiv som måste uppfyllas, du kan se vilka de är innan du hoppar in i cockpit. När du väl börjat strida använder du målknappen och radarn för att välja ut vilket skepp som ska drabbas av din vrede, sen är det bara att följa pilen på din HUD-display så kommer du till det. Ditt skepp är utrustat med laser som näst intill har obegränsat med ammunition och en begränsad mängd alternativa vapen, som missiler och torpeder. Experimentera med vilka vapen som fungerar bäst på rätt sorts fiende och se till att du plockar upp alla powerups som exploderande skepp lämnar efter sig.

Kontroller

↑ Stig
↓ Dyk
← Luta vänster
→ Luta höger

L1/R1 Rolla vänster/höger
R2 Accelerera
L2 Sakta ned

⊗ Avfyra laser
◎ Välj mål
△ Välj specialvapen
○ Avfyra specialvapen

L1 + R1 Zooma in radar
R1 + L1 Zooma ut radar
L2 + R2 Turboraketer
L1 + R1 Ändra vy

Övriga inslag

Förutom att skjuta ned tonvis med datorkontrollerade skurkar kan du även med den här demon länka upp dig mot en kompis. Se bara till att ni har två CD-skivor.

Ytterligare information

Blast Radius fick höga poäng när det recenserades i Svenska PlayStation-Magasinet 8.

Mr Domino

- Utgivare: JVC
- Speltyp: Pussel/racing
- Demotyp: Spelbar demo

Nej, det är inte en simulator med ett psykotiskt pizzabud i huvudrollen. Istället är det en spelbar version av en av PlayStations underligare spel. *Mr Domino*, i titeln, är just en sån. En levande dominobricka. Din uppgift är att guida honom genom ett antal nivåer och att utföra en del trick inom en viss tid.

Varje nivå är utlagd efter en kurs som Mr Domino glatt följer. Lite varstans längs banan finns olika hinder som man måste slå omkull genom att rada upp dominobrickor. När man lyckats med det faller det oftast ned något objekt. Det bästa är att arrangera dominobrickorna så att man startar en kedjereaktion och faller alla på en gång. Fixa alla hinder och du får fortsätta på nästa nivå. Låter det konstigt? Tja, det är det också. Tills du fått in snitsen, vilket du får på ett par minuter. Plötsligt kommer du att upptäcka hur allt klickar och du kommer glatt spendera flera dygn av ditt liv för att arrangera dominobrickor så du får häftiga kedjereaktioner. Kom sen inte och säg att vi inte varnade dig...

På den första banan lägger du en handfull av dominobrickor framför hindret. Vält dem sedan på andra varvet och bevittna gatenskapen.

Kontroller

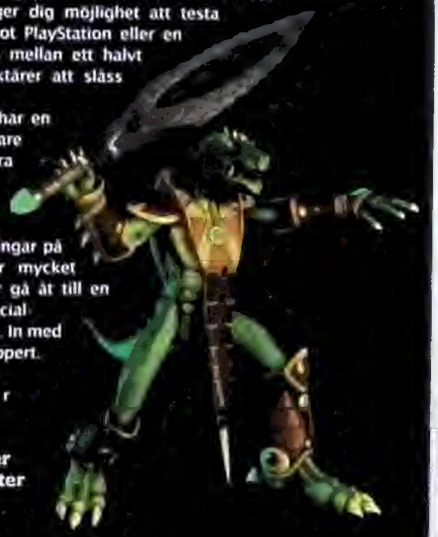
↑ Öka farten
↓ Sakta ned
← och → Sväng
⊗,○,□, eller △ Släpp dominobricka

Unholy War

- Utgivare: Crystal Dynamics
- Speltyp: Arenastrid
- Demotyp: Spelbar demo

Något av en muterad Bomberman som möter ett tufft beat 'em up, fast här är det inte söta figurer istället får du föra befäl över ett gäng halvpsykotiska tokar från olika delar av universum. De slåss till döden i grymma arenastrider. Den här spelbara demon ger dig möjlighet att testa dina kunskaper mot PlayStation eller en vän. Du kan välja mellan ett halvt dussin olika karaktärer att slåss med.

Varje karaktär har en lite röd kraftmätare som visar hur nära de är att dö och en gul mätare som laddas upp med tiden. Markeringar på mätaren visar hur mycket kraft som kommer gå åt till en viss attack eller special-rörelse. Det var allt. In med dig och kämpa tappert.



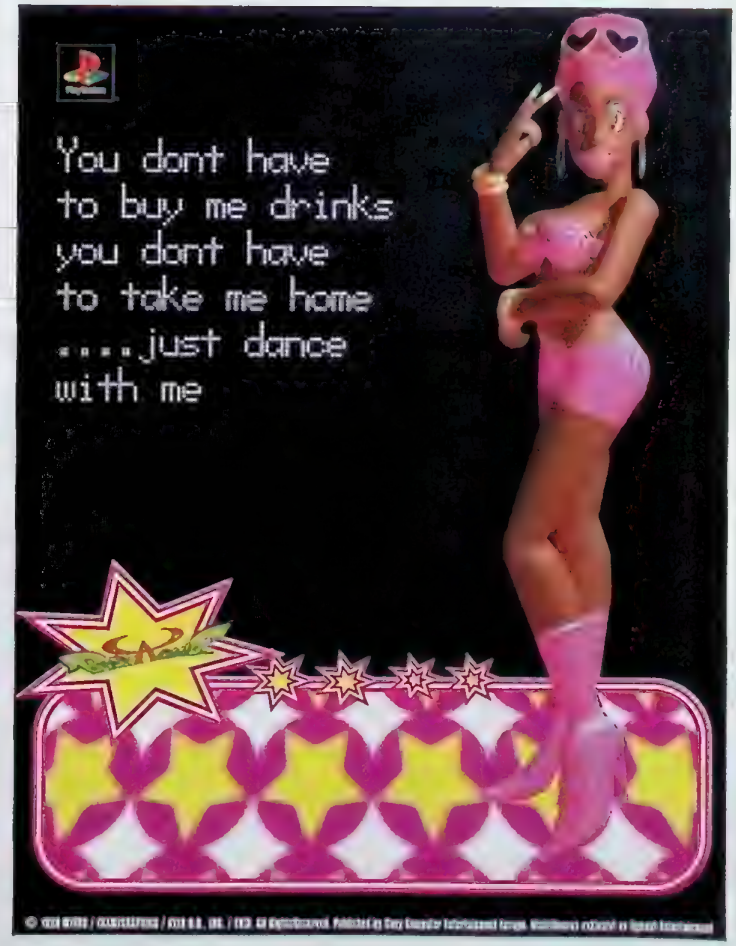
Kontroller

⊗ Hoppa
⊙,△,◎ Attacker och specialkrafter (varierar från karaktär till karaktär).

Ytterligare funktioner

De olika karaktärerna har olika styrka och rörelser, så det gäller att lära känna dem och att utnyttja terrängen i arenan. Kraftmätaren sjunker efter varje attack. Tajming och tempo är av yttersta vikt – du vill inte stå kraftlös när din opponent börjar attackera dig!

1) Ett par tuffburna dödscyklar i närkamp. 2) Dödscykeln vinnert



B-Movie

- Utgivare: GT Interactive
- Speltyp: 3D Blaster
- Demotyp: Spelbar demo

Tänk dig en 3D version av det klassiska arkadspelet *Defender*, parat med en hel shoppingvagn av sunkiga science fiction-rullar från 50-talet och du kanske förstår vad *B-Movie* handlar om. Du är en pilot som flyger omkring med ett kraftfullt attackplan och utforskar olika nivåer samtidigt som du skjuter ned ufon, samlar powerups och räddar oskyldiga människor som dumt nog traskat rakt in i slagfältet. Och det här är bara början.

Den här spelbara demon av spelet ger dig en hel nivå att fara omkring i och skjuta på saker och lösa olika uppdrag. Börja med att lära dig hur ditt flygplan manövrerar och ta dig sedan till briefingscreen (se ytterligare information) för en mer detaljerad redogörelse över vad du ska göra. Annars kan du flyga omkring lojligt snabbt och skjuta på saker...

■ Kontroller

⊗ Accelera framåt
△ Accelerera Bakåt
○ Avfyra Vapen
□ Plocka upp föremål/människor
L1, R1 Glid höger/vänster
L2 Välj vapen/utrustning
START Titta på instruktioner

■ Ytterligare information

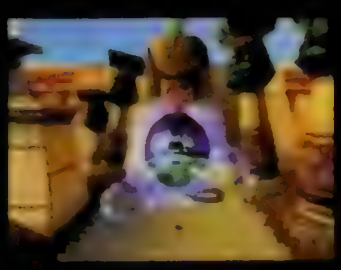
***B-Movie* är inte helt färdigt ännu, men håll utkik efter en total-recension snart!**

Det första postmoderna dataspelet? Nej, men det är kul att skjuta på flygande tefat och små gröna gubbar.

Crash Bandicoot 3

- Utgivare: SCEE
- Speltyp: 3D-arkadäventyr
- Demotyp: Video

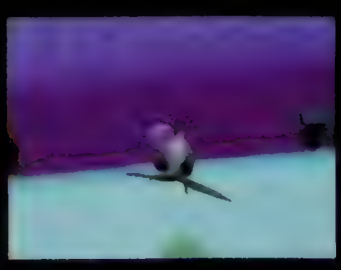
Japp, *Crash* är snart tillbaka och den här exklusiva demon ger dig chansen att tjuvkika på spelet. Vi återkommer snart med mer detaljer över vad han kommer att göra i spelet och vem han ska kämpa mot.



Fluid

- Utgivare: SCEE
- Speltyp: Interaktiv musik
- Demotyp: Spelbar demo

Har du alltid velat vara en delfin som simmar över tredimensionella oceaner samtidigt som du skapade ambientmusik? Svarar du ja på den frågan, så har du tur. Här är nämligen demon till *Fluid*. För att du ska förstå rekommenderar vi att du läser menyn på CD:n och recensionen i PSM 9. Och du som tyckte att *Mr. Domino* var konstigt.



Haunted Maze

- Utgivare: Yaroze
- Speltyp: 3D-labyrintspel
- Demotyp: Spelbar demo

Gamla spel dör aldrig – de blir upphottade. Tänk dig en 3D-version av *PacMan*, med zombies istället för blå spöken och du vet vad som komma skall. Använd styrkorset för att röra din karaktär – det är allt. Om du är intresserad av Yaroze kan du titta på videon för mer information.

NÄSTA NUMMER

UTE DEN 15 DECEMBER

Crash snurrar till det igen
Mer detaljerad information om

CRASH BANDICOOT 3

SPYRO THE DRAGON

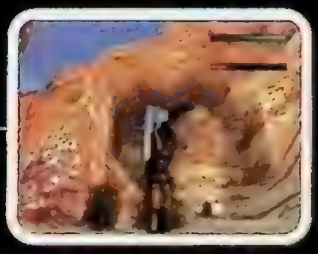
Sonys senaste underverk recenseras

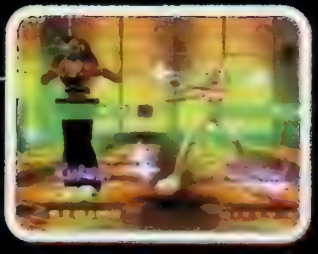
PLUS

NHL '99, Oddworld: Abe's Exoddus,
Moto Racer 2, Colony Wars: Vengeance
NASCAR '99, Rogue Trip,
Zero Divide 2, Atlantis

NÄSTA CD

Tomb Raider 3 – spelbar
Bust a Groove – spelbar
Future Cop LAPD – spelbar
Spyro the Dragon – spelbar
Victory Boxing 2 – spelbar
Wreckin' Crew – spelbar
Sentinel Returns – spelbar
Colony Wars: Vengeance – spelbar





Ring 054-18 83 18 ▸ Faxa 054-10 16 50 ▸ www.nordicgames.com

nordic games postorder

Playstation

Viktig Information

[illegible]

Telefonbeställningar 054-18 83 18

[illegible]

Hemkört inom 24 timmar

[illegible]

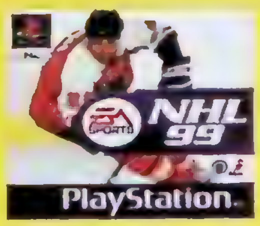
Butik i Karlstad

[illegible]

Medievil 449:-
Äventyr

FIFA 99 449:-
Sport

Mortal Kombat 4 399:-
Fighting



NHL 99 449:-
Sport

Ninja 499:-
Action

S.C.A.R.S 449:-
Racing

Zero Divide 2 399:-
Fighting

STANDARD-PAKETET

Basenhet inkl. democd, en original Dual Shock handkontroll, strömsladd, cd ställ, scartkabel, manual samt två års garanti. OBS! Erbjudandet gäller endast vid köp av ett spel ur paketsspels rutan här bredvid. Väljer du att enbart köpa en basenhet betalar du 1295 :-

Spara 200:-
995:-

GIGANT-PAKETET

Basenhet inkl. democd, två handkontroller Dual Shock varav en original, två valfria spel, RGB kabel för bättre bild, 16 gångers minneskort, två förlängningskablar a två meter, cd ställ, strömkabel, scartkabel, manual samt två års garanti.
Ordinarie butikspris
3795:-

Spara 1100:-
2.695:-

ZELDA PAKET

Basenhet N64 inkl. scartkabel, spelet Super Mario 64, ett valfritt nytt spel, en original handkontroll, det hett efterlängtade spelet Zelda, en guide till spelet med komplett lösning, ett 4 Mb rammminne för högupplöst grafik, en officiell Zelda T-shirt, ett Rumble Pack, strömsladd, manual och två års garanti
Ord. butikspris
3395:-

Spara 800:-
2.599:-

PAKET-SPELSRUTA

Ratt med Rumble 749:-
Minne 1080 block 699:-
NHL Face Off 98 399:-
Batman 499:-
Rage Racer 469:-
Tilt 469:-
Duke Nukem 499:-
Gex 3D 469:-

Så är det då dags att inom kort få sätta tänderna i spelet alla pratat om ända sedan Nintendo 64 kom på tal för flera år sedan. Zelda – Ocarina of Time. Bara ordet i sig innehåller något magiskt. Zelda. Hur hade Tv-spelsvärlden sett ut om denna underbara serie aldrig hade skapats?

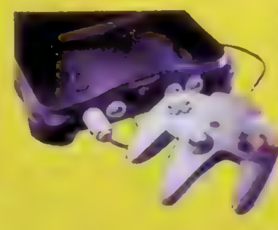
Ingenting att oroa sig för nu, nu gäller det bara att få tag i sitt eget ex av spelet och låsa in sig ett par dagar för att följa med hjälten Link till staden Hyrule och ta sig an Ganon för femte gången i ordningen. Detta äventyr är definitivt något du aldrig tidigare har kunnat drömma om att få uppleva.

ORDINARIE SPEL I LAGER:

Actua Tennis	399	Madden NFL 99	449
Allied General	499	Magic the Gathering	329
Alundra	449	Medievil + CD case	469
Assault	449	Mega Man 8	449
Azure Dreams	499	Men in Black	399
Baby Universe	349	Mortal Kombat Mythologies	399
Batman & Robin	499	Moto Racer 2	449
Blast Radius	399	Motorhead	499
Bomberman World	399	Nascar 99	449
Brian Lara Cricket	469	NBA Pro 98	449
Buggy	399	Need for Speed 3	399
Caesars Palace	399	NHL Face Off 98	399
Casper	349	Nightmare Creatures	399
Castlevania	349	Point Blank	399
Circuit Breakers	399	Poy Poy	399
Clock Tower	349	Premier Manager 98	399
Colin McRae Rally	449	Resident Evil 2	499
Colony Wars	399	Resident Evil Director's Cut	399
C & C Retaliation	449	Road Rash 3D	399
Constructor	469	San Fransisco Rush	449
Crime Killer	399	Spice World	249
Dead or Alive	399	Spyro the Dragon	449
Diablo	399	Street Fighter 2 Collection	499
Duke Nukem Time to Kill	449	Street Fighter Ex Plus	399
Everybody's Golf	399	Tekken 3	449
Fifth Element	399	Tenchu	449
Fighting Force	329	Theme Hospital	399
Final Fantasy 7	469	Tomb Raider 2	399
Formula 1 97	329	Tombi	399
Formula One 98	499	Unholy War	449
Forsaken	349	Warcraft 2	329
Future Cop: LAPD 2100	449	Victory Boxing 2	499
G-Darius	449	Vigilante 8	449
Gran Turismo	449	Wild 9	449
Heart of Darkness	469	Viper	449
ISS 98 + Metal Gear demo	499	World Cup 98	399
Jeremy M. Supercross 98	449	WWF Warzone	449
Kula World	399	Xenocracy	399

V-Ball 449:-
Sport

VR Baseball 99 449:-
Sport



Nyheter November/December

Abe's Exodus-Oddworld 2	449
Actua Golf 3	399
Actua Soccer 3	399
B-Movie	499
Blasto	399
Breath of Fire 3	449
Bust A Groove	399
C3 Racing Car Construction	459
Colony Wars:Vengeance	499
Escape O.D.T.	499
Global Domination	499
Knock Out Kings	449
Legend	449
Lemmings Collectors Ed	449
Mega Man Legends	449
Mega Man X4	499
Michael Owen WLS 99	449
NBA Live 99	449
NFL Blitz	449
Pet in TV	399
Pocket Fighters	499
Pro 18: The World Open	499
Psybadek	499
Rogue Trip	449
Sensible Soccer Club Edition	449
Small Soldiers	449
Streak	449
Test Drive 4x4	449
Test Drive 5	449
The Contract	449
Tiger Woods 99	449
Wild Arms	399
X-Men vs Street Fighter	499

Vinn en resa för två till Los Angeles och världens största spelmässa

Nordic Games presenterar stolt den största och längsta tävlingen vi någonsin anordnat. Genom att köpa något hos oss mellan den 1/12 1998 och den 1/3 1999 får du automatiskt rätt att delta i en stor tävling. Ditt kvitto kommer att bli ditt tävlingsformulär! Ju fler gånger du handlar hos oss desto fler chanser har du att vinna! Alla inköp räknas! Stora som små!

Så här gör du!

När du har löst ut det du beställt av oss drar du en kopia av det kvitto som ligger i paketet. På detta kvitto skriver du en slogan och ditt telefonnummer. Din slogan får vara hur lång eller kort som helst. Sedan lägger du ditt tävlingsbidrag i ett kuvert och skickar in det till oss. Skicka det på följande adress: "E3 Tävling" Nordic Games, Box 5083, 65005 Karlstad. Den 5 mars kommer vi att utse en trevlig slogan och ringa till den person som skrivit den. Vi ställer då tre mycket enkla frågor. Om den tävlande svarar rätt på minst en fråga vinner han/hon priset.

Vinst

En vinnare och en kamrat får åka med Nordic Games till den stora E3-mässan i LOS ANGELES! Vinnaren kommer att bo på ett första klass hotell i centrala L.A.! Vinnaren får självklart alla resekostnader betalda! Vinnaren har varje dag 500 kronor att spendera fritt, efter eget tycke. Totalt vinstvärde ungefär 27.000kronor! Om vinnaren inte vill resa till E3-mässan i Los Angeles, kan han/hon välja att få 20.000 kronor utbetalat kontant!

Krav

En av de resande måste vara över 21 år gammal. Anställda hos Ultima Wingames AB (Nordic Games) eller deras anförvanter äger ej rätt att delta. Om den första person som vinner, avsäger sig vinsten kommer en ny person att dras, tills en vinnare hittats. Om omyndig ungdom eller barn skulle vara vinnare, måste en målsman medfölja under resan. Eventuell vinst skatt betalas av vinnaren. Vinnaren kommer att publiceras i Nordic Games annonser omkring april månad 1999. Lycka till!

Dragning

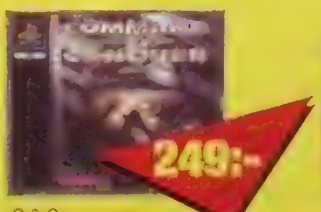
Den 1 mars 1999.

Rea/Platina spel fr 169:-/st

Actua Soccer	169	Mortal K. Trilogy	249	Road Rash	249
Air Combat	249	Motormash	169	Rosco McQueen	249
Alien Trilogy	249	Namco Museum Vol 4	249	Soviet Strike	249
Alone in the Dark	249	NBA Fastbreak 98	249	Tekken 2	249
Auto Destruct	249	Need for Speed	249	Tennis Arena	249
Ayrton Senna Kart 2	249	NHL Face Off 97	169	The Note	249
Battle A. Toshinden	249	NHL 98	249	Tobal No 1	249
Bloody Roar	249	NHL Powerplay 98	249	Toca Touring Car	249
Bushido Blade	249	Oddworld	249	Tomb Raider	249
Bust-A-Move 2	249	One	169	Toshinden 2	249
Crash Bandicoot	249	Overblood	249	Total NBA 97	169
CROC	249	Overboard	249	True Pinball	249
Crypt Killer	169	Pandemonium	249	Tunnel B1	169
Darklight Conflict	169	Pandemonium 2	299	V-Rally	169
Deathtrap Dungeon	249	Parappa the Rapper	249	Whizz	169
Destruction Derby	249	Porsche Challenge	249	Wipe Out	249
Destruction Derby 2	249	Pro Pinball Time.	249	Wipe Out 2097	249
Die Hard Trilogy	249	Rayman	249	Worms	249
Explosive Racing	169	Ridge Racer	249	VS	249
Felony 11-79	249	Ridge R. Revolution	249	X Men	249
Formula Karts	249				
Formula One	249				
Int. Track & Field	249				
Jersey Devil	249				
Jurassic Park	249				
K1 Arena Fighters	249				
MDK	249				
Micro Machines V3	249				

Time Crisis 249:-
Shoot em up

Resident Evil 249:-
Äventyr



C & C
Strategi

GTA 249:-
Action

Hercules 249:-
Plattform

Topp Nyheter!

Cool Boarders 3 Sport

Breath of Fire 3 Rollspel

Crash Bandicoot 3 Plattform

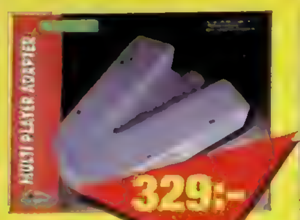
Tombraider 3 Äventyr

Toca Touring Cars 2 Racing

Tillbehör

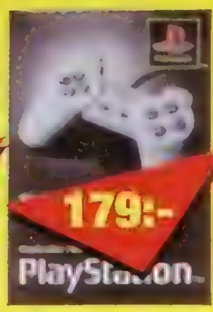
HK DUAL SHOCK SONY

Sonys nya kontroll med rumblefunktion inbyggd. Fungerar till alla spel med Dual Shock-ikonen på omslaget. Ett måste för alla PSX-ägare.



PELICAN MULTITAP

Med hjälp av en multi tap kan man spela fler än två spelare samtidigt. Alla kan tra hockey eller fotbolls spelet samtidigt. Varför inte ta en omgång i Micro Machines eller Circuit Breakers? Den enda haken är att skak funktionen till "Dual Shock" inte fungerar.



HK ORIGINAL

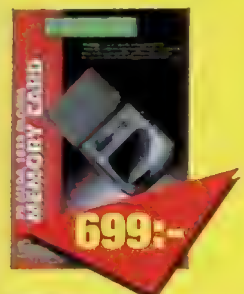
Den klassiska Sony kontrollen. Finns i grått, vitt eller svart. Var god ange färg vid beställning.

HK DUAL SHOCK JOYTECH + MINNE

En suverän kopia på Sony's Dualshock Hk. Lika bra som orginalet. Fungerar till alla spel märkta med Dual Shock-ikonen.

GAME BOOSTER

Nu kan även PlayStationägare spela gameboyspel på sin maskin! Alla gameboyspel blir i färg på din TV. Hundratals fusk till gameboyspelen finns redan inbyggda, dessutom finns det en inbyggd fuskhittare som själv söker upp fusk på dina gameboyspel. Du får även med ett inbyggt spel till PlayStation i din Game Booster.



1080 BLOCKS MINNES KORT

Vi skulle kunna skriva att detta är det enda minnes kortet någon någonsin skulle kunna tänkas behöva, det gör vi också. Så stort är det. Det har minnesutrymme som 72 stycken vanliga minneskort! Man byter enkelt sida på det med hjälp av hand-kontrollen.

HK STANDARD

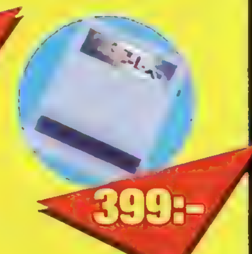
Exakt kopia av Sony's orginalkontroll. Enligt uppgift tillverkade på samma fabrik som Sony's egna kontroller. Enda skillnaden är att de saknar Sony's logotype och orginalbox. Finns i sex olika färger, svart, gult, blått, rött, grönt och grått. Bra kvalitet!

ADAPTER GUNCON

Omvandlar alla Light Gun-pistoler till Guncon och Guncon 45. På köpet följer en AV-connector som gör att du ökar träffsäkerheten.

SCORPION PISTOL

En revolutionerande liten pistol med rekyl som fungerar ihop med alla Light Gun-spel till PlayStation och Saturn. Väldigt lätt pistol som ger dig perfekt kontroll och precision. Ladda om med en enkel tryckning och upplev snabb action!



Action Replay

Marknadens bästa fuskadapter. Använd Action Replay, när du vill få starkare vapen och fler liv, än du kan få i vanliga fall.
Action Replay är menybaserad, vilket gör att det är mycket enkelt att se alla koder som finns tillgängliga.
För nya koder eller mer info surfa in på www.datel.co.uk eller ring Datel's hotline på 00944-1782745990

PISTOL LIGHTBLASTER

Ljuspistol från Interact som fungerar till alla vanliga pistolspel såsom Die Hard, Judge Dredd, Crypt Killer, Area 51 m.fl. Utrustad med bl.a. autoreload, autofire. Snygg och händig design för både höger och vänsterhänta. Bra köp!

MINNE 480 BLOCK PELICAN

Minneskort för upp till 480 sparningar. Perfekt för spelare som sparar mycket minne.

MINNE STANDARD

Exakta kopior på Sonys originalkort. Till och med tillverkade med samma chip. Finns i olika färger. Var god ange färg vid beställning.

MINNE 240 BLOCK JOYTECH

Komplimentet minne som motsvarar 16 stycken vanliga minnen på totalt 240 block. Välj minnessida med bläddderknappen på framsidan av kortet. Vårt bäst säljande minneskort.

MAD CATZ RATT

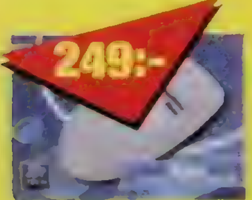
Den bästa ratten på marknaden hittills. Analog ratt och lösa pedaler med broms och gas. Växelspak för att ge extra realism. En klassiker som alla bilspels-fanatiker bör ha hemma. Fungerar bäst på spel som stöder "optional controller"-ikonen på spelboxens baksida. (F1'97, Rage Racer, V-Rally m.fl.)

Tommi Mäkinen + ratt	895:-
Need 4 Speed 3 + ratt	995:-
Colin McRae + ratt	995:-
ToCA Touring Car + ratt	895:-

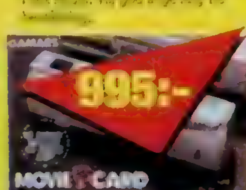
Årets tuffaste pryl.

RUMBLE VÄST – INTERACTOR

Virtual Reality Game Wear från Datel ger dig en helt ny dimension när du spelar. Koppla på dig västen och känn vibrationerna av slagen, kraschana och träffarna. Interactor reagerar på ljudvågor i spel och musik och fungerar till alla ljudkällor. Ett av våra bäst säljande tillbehör. Enligt många – årets tuffaste pryl.

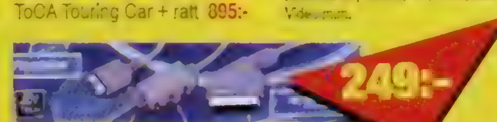


MUS



VCD MOVIE CARD

CD-LASER



RGB SUPER AV KABEL

Scart kabel ... spela alla importspel ... koppla din ljudbas till stereon.

TILLBEHÖR

Adapter Guncon	299:-
Adapter till Data-skärm	995:-
Antennkabel	199:-
Equalizer (action replay)	329:-
HK Ascii Grip	299:-
HK Asciipad	149:-
HK Barracuda	199:-
HK Standard, kopia på original	129:-
HK Dual Shock Sony	349:-
HK Negcon	299:-
HK Original; grå, svart eller vit	179:-
HK Resident Evil	249:-
Joystick Ascii Stick	599:-
Joystick Bio Grip	149:-
Link Up Kabel	129:-
Minne 120 Block Datel	249:-
Minne 240 Block Joytech	299:-
Minne 360 Block Datel	349:-
Minne 480 Block Pelican	399:-
Minne 720 Block Datel	549:-
Minne original, 6 olika färger	179:-
Minne standard, 6 olika färger	129:-
Mus Joytech	249:-
Pistol, Erazer Gun	399:-
Pistol, GunCon pedal	249:-
Ratt med pedaler Mad Catz	649:-
Ratt med pedaler och Dual Shock	699:-
Rengöringset Mad Catz	199:-
RGB Kabel original Sony	499:-
RGB Kabel	198:-
Shock Pak	249:-
X Tender (Dual Shock)	129:-
X Tender	99:-
X-Plorer (action replay)	399:-

SPELGUIDER

Alundra	149:-
Breath of Fire 3	149:-
Bushido Blade	49:-
C&CRetaliation	199:-
Crash Bandicoot	49:-
Crash Bandicoot 2	199:-
Crash Bandicoot 3	199:-
Deathtrap Dungeon	99:-
Diablo	199:-
Final Fantasy 7 Off	149:-
Final Fantasy Tac	149:-
Gex 3D	99:-
Granstream Saga	199:-
Kartia	199:-
Lara's Book Off	199:-
Medievil	199:-
Mega Man Legends	199:-
Metal Gear Solid	199:-
Mortal Kombat 3	49:-
Mortal Kombat Myth	49:-
Ninja	199:-
Oddworld	199:-
Parasite Eve	199:-
PSX Gamesec.vol.5	199:-
Resident Evil 2	149:-
Resident Evil Dir Cut	49:-
Saga Frontier	149:-
Soul Blade	49:-
Spyro The Dragon	199:-
Tactics Ogre	199:-
Tales of Destiny	199:-
Tekken 3 + stickers	149:-
Tenchu	199:-
Tomb Raider 2	149:-
Tomb Raider 3	199:-
Toshinden 2 Bat .A.	49:-
Warcraft	299:-
Wild 9	199:-
Wild Arms	199:-
Xenogears	199:-
Zelda Ocarina of Time	199:-

Import

Nordic Games erbjuder Sveriges absolut snabbaste expressimport av de senaste spelen ifrån Japan och USA. Vi har normalt importspel endast 1–2 dagar efter officiell release. Beställ därför det senaste från oss.

499:-

Trap Gunner
Shoot em up

IMPORT JAPAN

Blaze & Blade Eternal Quest	599:
Bomberman Fantasy Race	699:
Bomberman	699:
Brave Fencer + FF8 demo	699:
Bust a Move: Dance Rhytm	699:
Gun Baaru - Point Blank 2	699:
Lagnacur	649:
Metal Gear Solid	449:
Pocket Fighter	699:
Rivals School	699:
Samurai Spirit 1&2	629:
Tekken 3	369:
Trap Gunner	429:

NYHETER JAPAN NOV/DEC

Air Gaitsu (Square)	699:-
Another Mind	699:-
Bass Landing Fishing	799:-
Civilization 2	699:-
Grand Prix 98 Fighting	699:-
Legend Of Heroes	699:-
Murder on the Eurasia Express	699:-
R4- Ridge Racer 4 + R4 Pad	999:-
R4- Ridge Racer 4	699:-
Ralley De Africa	699:-
Street Fighter Zero 3	799:-
Tales of Phantasia	699:-
Thousand Arms RPG	799:-
Vampire Saviour Ex Edition	699:-

IMPORT USA

Contra Adventure	499:-
Elemental Gearbolt	499:-
Gran Turismo	429:-
Granstream Saga	499:-
Kartia	499:-
Mega Man Legends	429:-
Metal Gear Solid	549:-
M G S Special Ed*	1495:-
Monster Rancher	429:-
NHL 99	429:-
NHL Face Off 99	449:-
Ogre Battle	499:-
Parasite Eve	499:-
Rogue Trip Vacation	499:-
Saga Frontier	429:-
Tactics Ogre	399:-
Tekken 3	399:-
Xenogears	499:-

NYHETER NOVEMBER/DECEMBER

Brunswick Bowling	429:-
Kagero:Deception 2	429:-
Master of Monsters	429:-
Pocket Fighter	429:-
Star Ocean	429:-

*Innehåller Spel, T-shirt, Id-bricka, Samlingsbilder, Musik-CD och en stor fet bok på japanska!

699:-

Star Ocean
Rollspel

549:-

Wild Arms
Rollspel

USA/JAPAN Import nyheter

549:-

Metal Gear Solid
USA
Action - Otroligt bra!

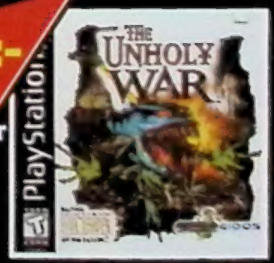
429:-

X-Men vs
Street Fighter
USA
Fighting

499:-

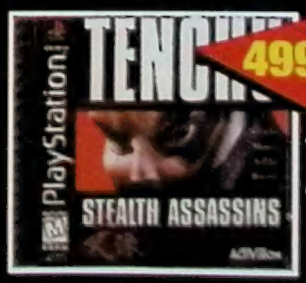
Tales of Destiny
USA
Rollspel

499:-



The Unholy War
USA
Rollspel

499:-



Tenchu USA
Action

Medlemserbjudanden September.

	Klubbpris	Ord.lågpris
NINTENDO 64		
Aero Gauge	299:-	399:-
The Glove	599:-	649:-
Zelda T-shirt	199:-	249:-
PLAYSTATION		
Loaded	129:-	169:-
Tunnel B1	129:-	169:-
Minneskort 1080 block	599:-	699:-
SATURN		
World Wide Soccer 97	79:-	129:-
Shining Holy Ark	199:-	249:-
SUPER NINTENDO		
Zelda 3	299:-	399:-
Williams Arcade Greatest Hits	99:-	169:-
MEGADRIVE		
FIFA 97	99:-	199:-
Road Rash 2	99:-	199:-
PC CD-ROM		
Red Alert Complete Collection	399:-	449:-
Constructor 1	199:-	299:-
GAMEBOY		
Little Mermaid	279:-	349:-
Maul Mallard	249:-	299:-

Gå med i Nordiska Spelklubben!

Nordiska Spelklubben har nu varit i gång i över ett år. Under 1999 kommer alla medlemmar att få medlemsinformation samt tips om nya spel och produkter, hemskickat en gång i månaden.

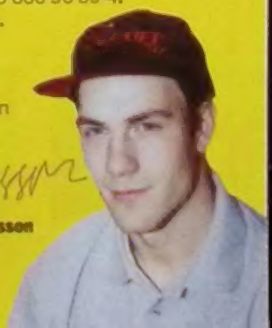
Du får som medlem 10% rabatt på alla begagnade spel och 5% rabatt på alla nya spel. Dessutom får du 10% extra när du säljer dina spel kontant till oss. Dessa procentrabatter och påslag gäller dock inte basenheter.

Du kommer regelbundet få specialerbjudanden på spel och tillbehör som bara är tillgängliga för våra medlemmar. Intill denna text ser du vilka specialerbjudanden som är aktuella nu. Dessa kan du utnyttja redan nu ifall du samtidigt med beställningen ansöker om medlemskap.

Ett års medlemskap kostar 150 kronor. Du kan bli medlem samtidigt som du beställer spel. Vill du bara bli medlem betalar du in 150 kronor på vårt postgiro 830 96 59-4. Skriv namn, adress och telefonnummer.

Välkommen att bli en i gänget.

Har nu några frågor så är du välkommen att ringa oss på 054-18 83 18.



Mikael Pettersson
Klubbchef

Begagnade spel

Köp, byt, sälj

Titel	Vi Säljer	Köper
2Extreme	250	80
4-4-2 Soccer	195	50
Ace Combat 2	295	120
Actua Golf	195	50
Actua Golf 2	325	120
Actua Ice Hockey	250	80
Actua Soccer	95	40
Actua Soccer 2	275	100
Actua Soccer CE	195	50
Adidas P. Soccer	125	40
Adidas P. Soccer 2	150	50
Adidas P. Soc 97	150	40
Adidas P.Soc 98	295	120
Agent Armstrong	175	50
Agile Warrior	195	50
Air Combat	195	60
Air Race	225	80
AIV Evol. Global	195	50
Alien Trilogy	225	80
All Star Soccer	150	50
Allied General	375	150
Alone in the Dark	150	50
Alundra	395	200
Andretti Racing	195	50
Aquanauts Holid.	150	50
Arcades Greatest	150	60
Arcades Great. 2	225	80
Area 51	225	80
Ark of Time	250	150
Armoured Core	350	150
Assault Rigs	125	40
Auto Destruct	175	60
Ball Blazer Cham.	125	30
Batman & Robin	395	180
Batman Forever	295	100
Battle Arena Tos.1	95	40
Battle Arena Tos.2	195	50
Battle Arena Tos.3	195	50
Battlesport	150	50
Battlestation	175	50
Beast Wars	175	50
Black Dawn	195	50
Blam! M-head	125	40
Blast Chamber	125	40
Blazing Dragons	195	50
Bloody Roar	225	80
Bomberman World	375	180
Brahma Force	250	100
Breakpoint Tennis	225	80
Breath of Fire 3	395	200
Broken Helix	250	100
Broken Sword	195	60
Broken Sword 2	325	120
Bubble Bobble	350	150
Bubsy 3D	195	50
Bug Raider	195	50
Burning Road	195	50
Bushido Blade	250	80
Bust A Move 2	225	80
Bust A Move 3	350	150
Cardinal Syn	375	180
Carnage Heart	175	50
Cart World Series	350	150
Casper	225	80
Castlevania	275	100
Cheesy	195	50
Chessmaster 3D	295	120
Chill	250	100
Chro. of the Sword	250	80
Circuit Breakers	350	150
City of Lost Child.	225	80
Clock Tower	295	100
Colin McRae Rally	395	200
Colony Wars	275	100
Com. & Conq.	250	100
C&C Red Allert	375	180
Contra Legacy War	195	50
Cool Boarders	295	120
Cool Boarders 2	375	180
Courier Crisis	250	80
Crash Bandicoot	225	80
Crash Bandicoot 2	350	150
Crime Killer	295	120
Critical Depth	150	40
Criticom	125	40
CROC	275	100
Crow City of Ang.	225	80
Crus. No Remorse	125	40
Crypt Killer	225	80
Cyberia	125	40
Cybersled	125	40
Cyberspeed	125	40
D	225	80
Dark Forces	250	80
Darklight Conflict	195	50
Darkstalkers	150	50
Davis Cup Tennis	275	100
Dead Ball Zone	225	80
Dead Or Alive	350	150
Deathtrap Dung.	295	120
Defcon 5	275	80
Descent	95	40
Descent 2	195	50
Destruction Derby	175	40
Destruction D. 2	225	80
Devil's Deception	250	100
Diablo	350	150
Die Hard Trilogy	225	80
Discworld	225	80
Discworld 2	295	120
Disruptor	195	50
Doom	350	150
Dragon Ball Z	395	150
Dragon Heart	175	50
Duke Nukem 3D	295	120
Dynasty Warriors	225	80
Earthworm Jim 2	225	80
Epidemic	150	50
ESPN Extr. Games	395	150
Everybody's Golf	375	180
Excalibur 2055 AD	225	80
Exhumed	325	100
Explosive Racing	195	50
Extreme Pinball	175	50
Extr. Snowbreak	250	80
Fade To Black	195	60
Fantastic Four	250	80
Felony 11-79	250	80
FIFA 96	150	40
FIFA 97	175	60
FIFA 98	350	150
Fighting Force	250	80
Final Doom	325	120
Final Fantasy 7	325	120
Firo & Klawd	275	120
Floating Runner	150	50
Formula 1	175	60
Formula 1 97	250	80
Formula Karts	250	80
Forsaken	350	150
F Thomas Baseb.	225	50
Frenzy	295	120
Frogger	275	100
Full Tilt Battle Pinb.	195	50
G-Police	250	80
Galaxian	150	40
Galaxy Fight	195	50
Gex	250	80
Gex 3D	375	180
Ghost in the Shell	350	150
Goalstorm	150	50
Golden Goal	295	120
Gran Turismo	395	200
Grand Theft Auto	350	150
Gridrun	95	40
Gunship 2000	295	100
Hardboiled	95	40
Hardcore 4 x 4	195	50
Hebereke's Pop.	295	100
Herc's Adventure	295	120
Hercules	375	180
Hexen	225	80
Hi Octane	95	40
Hyper M. Tennis	250	100
Impact Racing	125	50
In the Hunt	150	50
Incredible Hulk	195	50
Independence Day	225	80
Indy 500	350	150
Int.Motocross X	295	100
Int.S.Star Soc D.L.	150	40
Int.S.Star Soc Pro	175	50
Int. Track & Field	225	80
Iron & Blood	150	50
Iron Man X/O	125	40
Iznogoud	295	100
J. McGrath 98	375	180
Jersey Devil	225	80
Jet Raider	195	80
Jet Raider 2	250	80
Johnny Bazooka	250	100
Jonah Lomu Rugby	295	120
Judge Dredd	295	100
Jumping Flash!	195	50
Jumping Flash! 2	225	60
Jupiter Strike	95	40
J.P. the Lost World	295	120
K1 Arena Fighters	295	100
Kart Duel	225	80
Kart Duel 2	250	100
Kick Off World	295	120
Kileak the Blood	125	40
Killing Zone	125	40
King of Fighters 95	295	120
King's Field	195	50
Klonoa	350	150
Konami Open Golf	375	180
Krazy Ivan	195	50
Kula World	375	180
Kurushi	175	50
Last Report	295	100
L o Kain Blood O.	250	100
Lemmings 3D	225	60
Lethal Enforcers	250	80
Lifeforce Tenka	195	50
Little Big Adventure	225	80
Loaded	195	50
Lomax	250	80
Lone Soldier	225	80
Lost Vikings 2	195	50
Lucky Luke	350	150
Machine Hunter	195	50
Madden 97	195	50
Madden 98	275	100
Madden 99	375	180
Magic Carpet	125	40
Magic t. Gathering	295	100
Marvel S. Heroes	350	150
Mass Destruction	150	50
Masters Teräs Käsi	250	100
Maximum Force	250	80
MDK	175	60
Mechwarrior 2	225	80
Mega Man 8	395	200
M.M. Bat & Chase	375	180
M.M. X3	325	120
Men In Black	295	120
Mickey's Wild Adv.	225	80
Micro Machin V3	225	80
Midnight Run	375	180
Monopoly	375	180
Monster Trucks	225	80
Mortal Kombat 3	225	80
Mortal K. Myth	250	80
Mortal K. Trilogy	225	80
Moto Racer	295	120
Moto Racer 2	395	200
Motor Mash	225	80
Motorhead	175	60
Motortoon GP 2	250	80
Myst	295	100
Nagano Olympics	195	60
Namco Mus. Vol 1	250	80
Namco Mus. Vol 2	250	80
Namco Mus. Vol 3	250	80
Namco Mus. Vol 4	250	80
Namco Mus. Vol 5	250	80
Nascar 98	275	100
NBA Fastbreak	250	80
NBA in the Zone	150	60
NBA In the Zone 2	275	100
NBA Jam Extreme	195	50
NBA Jam T.E.	150	50
NBA Live 96	150	40
NBA Live 97	195	50
NBA Live 98	275	100
NBA Pro	250	80
Need for Speed	195	60
Need for Speed 2	275	100
Need for Speed 3	325	120
Newman H. Racing	325	120
NFL Gameday	150	50
NFL Q-back C. 97	225	60
NHL 97	150	40
NHL 98	225	80
NHL 99	395	180
NHL Breaka. 98	250	80
NHL Face Off	95	40
NHL Face Off 97	150	50
NHL Face Off 98	195	50
NHL Powerplay	150	40
Nightm. Creatures	350	150
Novastorm	95	40
Nuclear Strike	275	100
Oddworld	275	100
Off W. Interceptor	125	40
Olympic Games	350	120
Olympic Soccer	95	40
One	325	120
Onside Soccer	195	50
Overblood	225	80
Overboard	275	100
Pandemonium	225	80
Pandemonium 2	295	120
Panzer General	395	150
Parappa the R.	195	50
Parodius	175	80
Pax Corpus	295	100
Penny Racers	250	80
Perfect Assassin	275	100
Perfect Weapon	225	80
PGA Tour Golf 96	150	40
PGA Tour Golf 97	225	80
PGA Tour Golf 98	275	100
Philosoma	95	40
Pitball	95	40
Pitfall 3D	295	120
Player Manager	350	150
Po'ed	125	40
Point Blank	375	180
Point Blank + Pist.	595	250
Porsche Challenge	195	60
Pow. M.P Wrestling	195	50
Power S. Tennis	125	40
Poy Poy	375	180
Premier Man. 98	350	150
Primal Rage	150	40
Prime Goal	125	40
Pro Pinball	225	80
Pro Pinball Times.	325	120
Project Overkill	295	100
Psychic Detective	250	100
Psychic Force	275	100
Rage Racer	225	80
Raging Skies	150	40
Raiden Project	225	80
Rally Cross	250	100
Rampage W. Tour	325	120
Rapid Racer	250	80
Rapid Reload	195	80
Rascal	295	120
Raven Project	195	50
Ray Tracer	195	50
Rayman	225	80
Raystorm	295	100
Re-Loaded	175	50
Real B.Fatal Fury	250	80

Agent Armstrong 175:-
Plattform

Actua Golf 2 ..... 325:-
Sport

Bio Freaks 325:-
Action

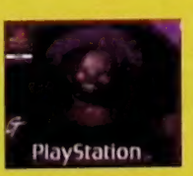
Assault Rigs 125:-
Shoot em up

G.Darius 375:-
Shoot em up

Overboard 275:-
Action

Bust a Move 2 ..... 225:-
Pussel

Player Manager 350:-
Sport



Oddworld 275:-
Plattform

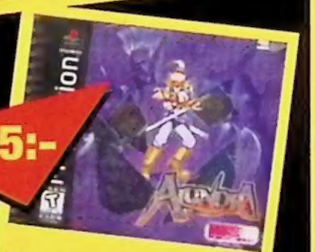
Topptitlar Begagnat

395:-

NHL 99
Sport

395:-

Gran Turismo
Racing



395:-

Alundra
Rollspel

350:-

FIFA 98
Sport

375:-

Kula World
Strategi

▶ 24 timmars leverans ▶

375:-
Everybody's Golf
Sport

Köp, byt, sälj

Titel	Vi Säljer	Köper
Reboot	250	80
Resident Evil	225	80
Resident Evil 2	395	200
Resident E Dir.Cut	295	120
Return Fire	225	80
Revolution 'X'	95	40
Ridge Racer	150	40
R.Racer Rev.	150	40
Riot	95	40
Rise 2 Res.	95	40
Risk	375	180
Riven Myst 2	395	180
Road Rage	125	40
Road Rash	225	80
Road Rash 3D	375	180
Robopit	125	40
Robotron X	125	40
R n' R Racing 2	295	100
Rosco McQueen	150	50
Samp. Ext. Tennis	295	100
Samurai Showd.3	295	100
Sentient	150	40
Shadow Master	250	80
Shellshock	125	40
Shockwave Assault	125	40
Sim City 2000	395	150
Skeleton Warriors	125	40
Skull Monkeys	295	100
Slam n' Jam	95	40
Slamscape	95	40
Smash C Tennis	350	120
Snow Racer 98	350	150
Snowb. Phat Air	350	150
Soulblade	225	80
Soviet Strike	225	80
Space Hulk	125	40
Space Jam	250	80
Spawn	250	100
Speedster	195	60
Spice World	225	80
Spider	225	80
Spot G.T.Hollyw.	225	80
Star Gladiator	150	40
Star War Reb.A.2	225	80
Starblade Alpha	125	40
Starfighter 3000	125	40
Starwinder	125	40
Steel Harbringer	125	40
Steel Reighn	250	80
Street Fight 2 Col	375	150
Street Fight 2 Mov	225	80
Street Fight Alpha	225	80
Street Fight Alph 2	325	150
Street Fight Ex+A	350	150
Street Racer	225	80
Strike Point	125	40
Striker 96	125	40
Suikoden	175	50
S. Footb Champ	150	40
S. Pang Collection	375	180
S. Puzzle Fight 2	250	80
Supersonic Racers	225	80
Swagman	225	80
Syndicate Wars	195	50
Tekken	195	50
Tekken 2	225	80
Tekken 3	395	200
Tempest X3	150	50
Ten Pin Alley	295	120
Tennis Arena	275	100
Test Drive 4	195	80
Test Drive O. Road	250	80
Tetris Plus	395	150
The Note	295	120
Theme Hospital	395	200
Theme Park	325	100
Three Lions	375	180
Thunderhawk 2	150	50
Tiger Shark	150	40
Tilt	250	80
Time Commando	195	50
Time Crisis	375	180
Time Crisis + Pist.	595	250
Titan Wars	125	40
Tobal No. 1	195	50
Toca Touring Car	225	80
Tokyo Highw. Bat.	250	80
Tomb Raider	225	80
Tomb Raider 2	250	80
Tombi	375	180
Tommi Mäkinen Rally 80	250	
Top Gun	375	180
Total Drivin'	225	80
Total Eclipse	95	40
Total NBA 96	95	40
Total NBA 97	150	40
Total NBA 98	350	150
Transport Tycoon	350	150
Trash! It	150	40
Treas. of the Deep	350	150
True Pinball	225	80
Tunnel B1	95	40
Twisted Metal	275	100
Twisted Metal 2	350	150
V-Ball	350	150
V-Rally	150	50
V-Tennis	150	50
Vandal Hearts	175	50
War Gods	150	40
Warcraft 2	275	100
Wargames	350	150
Warhammer 2	350	150
Warhammer	250	80
Warhawk	150	40
W Gretsky H. 98	250	80
WCW vs Nitro	395	200
WCW vs the World	325	120
Whizz	195	50
Victory Boxing	295	100
View Point	95	40
Vigilante 8	350	150
Wil. Arcad G. Hits	150	50
Wing Com. 3	125	40
Wing Com. 4	225	80
Wing Over	375	150
Wipe Out	125	40
Wipe Out 2097	225	80
Viper	350	150
Virtual Golf	195	50
Virtual Pool	350	150
VMX Racing	350	150
World Cup 98	375	180
World Cup Golf	195	50
W. L. Soccer 98	375	150
Worms	225	80
VR Baseball	295	100
VR Powerb. Rac.	295	100
Wrecking Crew	295	120
Wrestlemania	225	80
Vs	350	150
WWF I. Y. House	250	80
X 2	150	40
X Com	250	80
X Com 2	350	150
X-Men	375	180
Xenocracy	295	120
Xevious 3D	150	40
Yusha Heav. Gate	295	100
Z	275	100

BEGAGNAT USA-IMPORT:

Alundra USA	225	60
Arcade Great Hits USA	95	25
Beyond the Bey USA	195	50
Crash Bandicoot 2 USA	195	50
Alundra USA	225	60
Arcade Great Hits USA	95	25
Beyond the Bey USA	195	50
Crash Bandicoot 2 USA	195	50
Darkstalkers USA	75	25
Descent JAP	75	25
Final Fantasy 7 JAP	125	30
Jet Moto USA	150	40
Legecy of Kain USA	95	30
NHL Face Off USA	75	25
Nightm Creatures USA	75	25
Resident Evil USA	125	40
Ridge Racer Rev. JAP	75	20
Sim City 2000 USA	295	80
Steel Harbringer USA	95	30
Suikoden USA	125	40
Tekken 2 JAP	95	25
Toshinden 2 JAP	95	30

BEGAGNADE TILLBEHÖR:

Action Replay	350	100
Antennkabel ny modell	150	50
Antennkabel åld mod orig	150	40
HK Analog Original	195	60
HK Asciipad	95	30
HK Dual Shock	295	120
HK Joystick, Arcade	250	50
HK Negcon	295	100
HK Original	125	50
HK Original kopia	95	30
HK Resident Evil	225	80
Hk The Glove	350	150
Joystick Asciistick	275	100
Link Up Kabel	95	25
Minneskort 120 block	175	50
Minneskort 240 block	250	80
Minneskort 360 block	295	100
Minneskort Original	150	50
Minneskort standard färg	95	30
Multi Tap	350	120
Mus	250	80
Namco Fighting Stick	550	200
Pedaler Mad Catz	195	60
Pistol Real Arcade + ped.	395	180
Pistol, övriga modeller	150	40
Ratt med Ped. Mad Catz	550	200
Ratt Mad Catz(Ej ped.)	275	60
RGB Kabel	125	30
X Tender	75	15

Final Fantasy 7 USA . **250:-**
Rollspel

Resident Evil 2 USA . **250:-**
Action

Saga Frontier USA **295:-**
Rollspel

BESTÄLLNINGSKUPONG

Titel (Texta tydligt)	Pris	Reservtitel (Texta tydligt)	Pris
1.		1.	
2.		2.	
3.		3.	
4.		4.	
5.		5.	
6.		6.	

Tänk på att begagnade spel kan vara slut. Vill du vara säker, RING in din order!

Namn

Adress

Postnummer och ort

Telefon

Målsmans underskrift om under 16 år

☐ Jag vill bli medlem i Nordiska Spelklubben (150:-/helår)

☐ Jag är redan medlem i Nordiska Spelklubben.

Medlemsnr: _____

Vill du inte klippa i tidningen, skriv på ett linjerat papper och skicka in till:

FRISVAR
Nordic Games
Svarspost 650 359 300
Box 5083
650 05 Karlstad

Glöm inte att fylla i namn och adress.

Nordic Games
Postorder
Svarspost
650 359 300
Box 5083
650 05 Karlstad

Frankeras ej.
Nordic Games betalar portot.

Klipp ur kupongen. Skicka in redan idag. Portot är betalt.

Byt dina spel mot andra – Få 15% mer när du byter!

Så här enkelt är det att byta:

1. Skriv en lapp med de spel du byter in och vilka inköpspriser vi har enligt detta nummer av PlayStation. Lägg på 15% mer på inprisema. Detta gäller ej basenheter. Skriv sedan vilka spel du vill köpa. Vi tar 50:- i postens avgifter när vi sedan skickar spelen till dig. Kom ihåg att när spelet saknar manual eller kartong drar vi av 25% per saknad del. Byter du in för mindre än beloppet du köper kommer resterande mot postförskott. Anteckna minst en reservtitel per beställt spel. Sist skriver du namn, adress och telefonnummer. Är du under 16 år vill vi ha din förälders namnteckning.
2. Packa ner dina spel och skicka dem till: Nordic Games Bytesavdelning, Box 5083, 650 05 Karlstad.

Byteslnformation: Skulle ett spel som du vill byta till vara slutsålt ställs du i kölista. Det kan ta från ett par dagar upp till ett par veckor. Du kan när du har sänt in dina spel ej få pengar eller det spel du byter in tillbaka. Byter du in för mer än vad du köper erhåller du tillgodokvitton på resterande belopp.

Sälj dina spel kontant – Vi betalar mest.

Så här enkelt är det att sälja:

1. Sammanställ en lista på allt du vill sälja. Kolla i denna annnons hur mycket vi betalar. Saknar du någon titel går det jättebra att ringa och fråga. Vi har helt kompletta listor. Saknar spelen manual eller bok? Utan kartong (alla spelkassetter, dock ej basenher och handkontroller): -25% på pris. Utan bok (alla spelkassetter, dock ej basenheter och handkontroller): -25 % på pris. Gör klar listan med den totala summan du skall ha.
2. Skriv längst ner i vilket nummer av Super Play du har fått prisema från. Skriv sedan namn, adress, födelsedatum månår, målsmans underskrift (fall under 16 år) och telefonnummer. Pengarna kommer på en postgiroutbetalning som kan lösas in på närmaste postkontor. Inköpspriserna i denna annons gäller t.o.m. nästa nummer av Super Play / Playstation Magazine.
3. Sänd spel och papper till: Nordic Games AB Inköpsavdelning, Box 5083, 650 05 Karlstad. Du kan ringa till oss på 054-18 83 18 och beställa förskottsbetald paketavi.

Sänd in dina spel enkelt.

Vi har nu förenklat det ytterligare för dig som säljer och byter dina gamla TV-spel hos Nordic Games.

Försäljning/byte över 1 kg: Har du TV-spel som väger över 1 kg ringer du till oss på tel. 054-18 83 18. Begär då att få en förskottsbetald paketavi hemsänd. Denna avi får du dagen efter du ringt. Avin är företagspaket, vilket betyder att vi har saksema hos oss dagen efter du sänt dina TV-spel. Med denna avi kan du sända paket från 1 kg upp till 25 kg. Säljer/byter du för mindre än 1000 kr debiterar vi dig 59 kr i frakt.

Försäljning/byte under 1 kg: Har du spel för byte/försäljning kan du sända dem direkt till: Frisvar, Nordic Games, Svarspost 650 359 300, Box 5083, 650 05 Karlstad. Använder du ovanstående adress utanpå kuvertet debiterar posten oss för frakten.

Säljer/byter du för mindre än 1000 kr debiterar vi sedan dig för frakten enligt postens prislista.Du behöver alltså inte ringa och beställa avi av oss om din försändelse väger under 1 kg. Givetvis behöver du inte utnyttja ovanstående tjänster. Du kan som tidigare sända in spel till oss som vanligt, d.v.s. att du betalar frakten.

Nordic games postorder

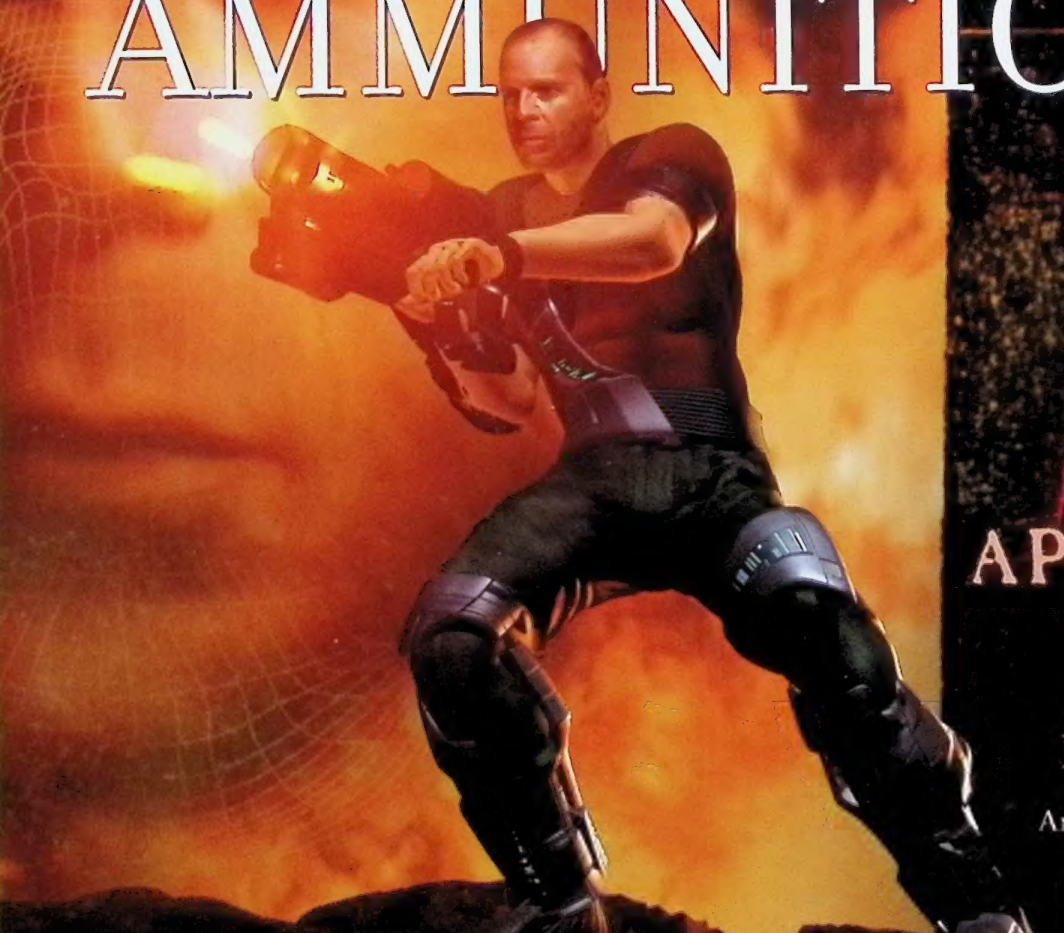
ACTIVISION.

PRAISE THE LORD AND PASS THE AMMUNITION.

IT'S RAW ACTION
YOU ARE BRUCE WILLIS. FULLY MOTION-CAPTURED AND CYBER-SCANNED FOR THE MOST INTENSE HARD-CORE ACTION EVER.

DESTROY IT ALL
LEVEL EVERYTHING TO THE GROUND IN 360° BATTLE-ANYWHERE ENVIRONMENTS INCLUDING WAR FACTORIES, PRISONS AND SEWERS.

LOCK AND LOAD
BRAVE THE FUTURE PACKIN' MULTIPLE WEAPONS AT ONCE LIKE FLAME-THROWERS, SEMI-AUTOMATICS AND HOMING MISSILES.



APOCALYPSE™

BRING IT ON.

AN ORIGINAL PLAYSTATION® GAME STARRING BRUCE WILLIS.

THE END BEGINS THIS NOVEMBER.

FEATURING FEI/ATLANTIC RECORDING ARTIST POE AS PLAGUE. LOOK FOR POE'S NEW CD RELEASE THIS WINTER.

WWW.ACTIVISION.COM

Activision is a registered trademark and Apocalypse is a trademark of Activision, Inc. © 1998 Activision, Inc. Licensed by Sony Computer Entertainment America for use with the PlayStation game console. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. The ratings icon is a trademark of the Digital Software Association. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

TEEN T

PlayStation